



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Dennis Behr**

**Pädagogische Arbeit auf  
YouTube im Kontext der  
Videospiele**

**2015**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Pädagogische Arbeit auf YouTube im Kontext der Videospiele**

Autor/in:

**Herr Dennis Behr**

Studiengang:

**Angewandte Medien**

Seminargruppe:

**AM12wS4-B**

Erstprüfer:

**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

Zweitprüfer:

**Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant**

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Educational work at YouTube in the context of videogames**

author:

**Mr. Dennis Behr**

course of studies:

**Angewandte Medien**

seminar group:

**Am12wS4-B**

first examiner:

**Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki**

second examiner:

**Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant**

submission:

Villmar, 25.06.2015

---

## **Bibliografische Angaben**

Nachname, Vorname: Behr, Dennis

Pädagogische Arbeit auf YouTube im Kontext der Videospiele

Educational work at YouTube in the context of videogames

63 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

## **Abstract**

Die vorliegende Bachelorarbeit hat das Ziel einen Kontext zwischen pädagogischer Arbeit auf YouTube und den pädagogischen Möglichkeiten in Videospielen darzustellen. Die häufige Nutzung digitaler Medien deutet auf eine hohe Strahlkraft sozialer Netzwerke und von Videospielen in der heutigen Gesellschaft hin. Diese Strahlkraft wird von vielen Forschern als sinnlos abgetan und einzelne Medien, wie z.B. bestimmte Videospiele werden als gefährlich eingestuft. Dabei bieten solche Medien, dadurch dass sie schon lange keine Nischenprodukte mehr sind, oft einen sozialen, gesellschaftlichen und sogar auch pädagogischen Mehrwert. Diesen Mehrwert möchte ich untersuchen und nach einer Möglichkeit suchen, die beiden Felder YouTube und Videospiele auf pädagogische Art miteinander zu verbinden.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>IX</b>
<b>Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>X</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
1.1 Zielsetzung.....	2
1.2 Vorgehensweise .....	2
<b>2 Begriffsdefinition Pädagogik.....</b>	<b>3</b>
2.1 Erziehung.....	3
2.1.1 Funktionale und intentionale Erziehung .....	3
2.1.2 Werte und Normen.....	4
2.1.3 Erziehungsstile.....	5
2.2 Bildung.....	7
2.2.1 Handlungskompetenzen .....	7
2.2.2 Bestimmungsdimensionen der Bildung .....	9
2.3 Pädagogik.....	11
<b>3 Social Media und Pädagogik .....</b>	<b>12</b>
3.1 Bekannte Social Media Plattformen .....	12
3.1.1 Facebook.....	12
3.1.2 WhatsApp und Instagram.....	14
3.1.3 Twitter.....	15
3.1.4 Google+ .....	16
3.1.5 YouTube .....	16
3.2 Gefahren für Kinder.....	20
3.2.1 Datenschutz und Anonymität .....	20
3.2.2 Cybermobbing.....	21
3.2.3 Kostenfallen .....	24
3.3 Pädagogik auf YouTube.....	26
3.3.1 Sesame Street .....	27
3.3.2 LittleBabyBum.....	27
3.3.3 Teatimewithtayla .....	28
3.3.4 Mothergooseclub .....	29
3.3.5 Fazit.....	30
<b>4 Videospiele und Pädagogik.....</b>	<b>31</b>

---

4.1	Spielegenres - Was ist was? .....	33
4.1.1	Simulatoren und Strategiespiele .....	33
4.1.2	Adventures.....	35
4.1.3	Actionspiele .....	36
4.2	Gefahren bei Videospielen .....	37
4.2.1	Sucht .....	37
4.2.2	Jugendgefährdende Inhalte .....	38
4.2.3	Kostenfallen .....	40
4.3	Pädagogisch-wertvolle Videospiele .....	41
<b>5</b>	<b>Pädagogik auf YouTube im Kontext der Videospiele .....</b>	<b>44</b>
5.1	Was gibt es bisher? .....	44
5.2	Was könnte es geben? .....	45
<b>6</b>	<b>Schlussbetrachtung.....</b>	<b>46</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XV</b>

# Abkürzungsverzeichnis

*z.B.*

...zum Beispiel

*etc.*

... et cetera (lat. „und die übrigen Dinge“)

*u.a.*

... unter anderem

*Mio.*

... Millionen

*usw.*

... und so weiter

*ggf.*

... gegebenenfalls

*vgl.*

... vergleiche

*sog.*

... sogenannt

*ca.*

... circa

*dt.*

... deutsch/ im Deutschen/ auf Deutsch

*NES*

... Nintendo Entertainment System

*NPC*

... Non-player character (dt. Nicht-Spieler-Charakter)

*PvP*

... Player versus Player (dt. Spieler gegen Spieler)

*USK*

... Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

*BPjM*

... Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien



---

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Klassifikation von Erziehungsstilen.....	5
Abbildung 2: Karikatur Datenkrake Facebook.....	14
Abbildung 3: Screenshot von Amanda Todds Video.....	23
Abbildung 4: Zum Vergleich: Grafik des Spiels zu E.T. von 1982.....	32
Abbildung 5: Zum Vergleich: Grafik von „The Witcher 3“ von 2015.....	32
Abbildung 6: Alterskennzeichen der USK mit Beispielen.....	39

---

# Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Maximalbeträge für Paysafecards .....	25
--	----

# 1 Einleitung

„Das Kind ist ein Buch, aus dem wir lesen und in das wir schreiben sollen“ (Schmidt, das große Handbuch geflügelter Definitionen, 1971, S. 219) Mit diesem Zitat beschreibt der österreichische Schriftsteller und Poet Peter Rosegger Kinder als etwas, von dem Erwachsene lernen können, was aber auch von Erwachsenen geformt werden kann. Dies hat sich seit seinem Tod 1918 nicht verändert. Eltern sind weiterhin in der Pflicht ihre Kinder zu erziehen, auch wenn sich die Möglichkeiten und Methoden verändert haben. Durch die zunehmende Stärke der digitalen Medien, werden auch viele Kinder in deren Bann gezogen. So verbringen sie viel Zeit im Internet auf Social Media Seiten, wie Facebook oder YouTube und spielen Videospiele. Diese Medien stehen bis heute im Ruf allein der Unterhaltung zu dienen und werden von Pädagogen meist entweder missachtet oder verteufelt. Dabei bieten sie eine nicht zu unterschätzende Zahl an Möglichkeiten, pädagogische Arbeit leisten zu können.

Seit Beginn der Menschheitsgeschichte wurden Medien dazu genutzt, Informationen weiter zu geben und zu kommunizieren. So waren dies am Anfang noch die Höhlenmalereien, welche nur an bestimmten Orten erreichbar waren, wurde Kommunikation durch die Erfindung der Schrift zu einer Form abseits der „Face-to-Face“ Kommunikation, mit der Menschen an verschiedenen Orten erreicht werden konnten. Die Erfindung des Papyrus brachte die Möglichkeit, Informationen schneller weitergeben zu können, was durch die Erfindung des Buchdrucks durch Johannes Gutenberg weiter vorangetrieben wurde. Fernsehen und Rundfunk schafften es schließlich viele Menschen an vielen Orten gleichzeitig erreichen zu können. Die Verbreitung des Internets brachte die Kommunikation auf eine neue Stufe. So werden soziale Netzwerke zu einer Form der Selbstdarstellung genutzt, welche früher nicht möglich gewesen wäre. Durch Smartphones ist es uns heute möglich, von fast überall auf die sozialen Plattformen zugreifen zu können, was eine dauernde Erreichbarkeit und einen stetigen Informationsfluss mit sich bringt. Neben dem Fernsehen bieten Social Media Plattformen wie YouTube die beste Basis, um pädagogische Inhalte schnell an viele Kinder heran tragen zu können.

Auch Videospiele bieten Möglichkeiten der pädagogischen Arbeit. Aus kleinen Spielereien für das Wohnzimmer, wie „Pong“, wuchs eine Industrie, deren Produkte in fast jedem Haushalt vertreten sind und beinahe täglich genutzt werden (vgl. Statistik Nutzungsdauer von Games durch Jugendliche: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>). Durch das Internet besteht auch die Möglichkeit gemeinsam mit Freunden zu spielen, wodurch Spiele auch eine soziale Komponente bekommen. Neben Spaß und Freude müssen Spieler auch lernen, mit Wut, Frust und Misserfolgen umgehen zu können, da auch diese ein Teil der Spiele sind. Durch die Einteilung der Spiele in gewisse Kategorien (Genres) lassen sich auch verschiedene Spiele voneinander unterscheiden oder zusammenfassen. Dabei bietet fast jedes Genre pädagogische Möglichkeiten, die

einen Mehrwert schaffen können. So können z.B. Strategiespiele das strategische und logische Denken fördern. Da es schon heißt, Kinder und Jugendliche würden zu viel „zocken“, würde es sich doch für sie anbieten, auch Spiele zu spielen, die einen pädagogischen Mehrwert haben und ein aktiver Teil der Erziehung werden können.

## 1.1 Zielsetzung

Im Hinblick auf die häufige Nutzung digitaler Medien durch Kinder, möchte ich einen Weg finden, die pädagogische Arbeit, welche auf YouTube betrieben wird, mit dem pädagogischen Wert von Spielen zu verbinden. Hierbei untersuche ich unter Berücksichtigung der Gefahren, die beide Gebiete für Kinder bereithalten, die Plattformen auf ihre derzeitigen pädagogischen Ansätze und versuche schließlich zukünftige Möglichkeiten aufzuzeigen.

## 1.2 Vorgehensweise

Aufgrund des sehr aktuellen Themas meiner Bachelorarbeit werde ich meist auf Online Literatur zurückgreifen. Dort finde ich meist aktuellere Ansichten und Themen. Für Begriffsdefinitionen und Themen, welche sich nicht auf ausschließlich aktuelle Gebiete konzentrieren, greife ich zur Fachliteratur.

Zu Beginn werde ich mich dem Begriff der Pädagogik zuwenden, um einen wirklichen Überblick zu erlangen, worum es sich bei Pädagogik überhaupt handelt. Dabei werde ich vor allem auf die Begriffe Erziehung und Bildung eingehen, da diese elementare Bestandteile der Pädagogik sind.

Danach wende ich mich den bekannten Social Media Plattformen zu. Hierbei erläutere ich zuerst die bekannten Plattformen und hebe anschließend Gefahren, die diese für Kinder und Jugendliche bereithalten hervor. Dann werde ich mich auf YouTube konzentrieren und dort nach pädagogischer Arbeit forschen.

Im nächsten Kapitel befasse ich mich mit Videospielen, wobei ich bekannte Genres herauskristallisieren werde und jedes auf einen pädagogischen Mehrwert untersuche. Auch hier müssen die Gefahren für Kinder und Jugendliche erläutert werden. Danach stelle ich Kriterien vor, nach denen ein Spiel beurteilt wird, um als pädagogisch-wertvoll bezeichnet zu werden.

Abschließend werde ich nach Wegen suchen die pädagogische Arbeit auf YouTube mit pädagogisch-wertvollen Videospielen zu verbinden. Dabei gebe ich einen Überblick darüber, was es bisher gibt und suche nach neuen Möglichkeiten, die in der Zukunft entstehen könnten.

## **2 Begriffsdefinition Pädagogik**

Bevor ein Medium auf pädagogische Arbeit untersucht werden kann, muss der Begriff der Pädagogik geklärt werden. Pädagogik wird meist in zwei Begriffe aufgeteilt, „Erziehung“ und „Bildung“. Diese beiden Begriffe sind fest im deutschen Sprachgebrauch verankert, jedoch ist ihre Bedeutung bei weitem nicht so klar. Diese beiden Grundbegriffe müssen besprochen werden, bevor sich dem eigentlichen Begriff der Pädagogik gewidmet werden kann.

### **2.1 Erziehung**

„Jede Gesellschaft und jede Kultur muss auf den Tatbestand reagieren, dass Kinder wachsen und während des Prozesses beeinflusst werden müssen.“ (Andresen, Erziehung, ein interdisziplinäres Handbuch, 2013, S. 3).

Das Wort Erziehung definiert die Absicht von einer älteren Person (im Folgenden: „der Erziehende“), eine jüngere Person (im Folgenden: „der Erzogene“) zu formen, damit diese gut in die aktive Gesellschaft integriert werden kann. Es werden Eigenschaften, welche der Erziehende für angebracht hält, gefördert und im Gegenzug werden unangebrachte Verhaltensweisen beseitigt. Dazu sollen Fähigkeiten, welche noch nicht zu Tage getreten sind, entwickelt werden.

#### **2.1.1 Funktionale und intentionale Erziehung**

Die Erziehung eines Kindes erfolgt über zwei Kanäle, die intentionale und die funktionale Erziehung. (Raithel, Einführung Pädagogik, 2009, S. 23).

Die intentionale Erziehung wird meist als die eigentliche Form der Erziehung gesehen, da sie eine face-to-face Beziehung zwischen dem Erziehenden und dem Erzogenen erfordert. Die Erziehung erfolgt bewusst und steht im Mittelpunkt der Handlungen. Diese Art der Erziehung wird gewöhnlich von den Eltern des Kindes vorgenommen, da zwischen diesen Personen eine direkte Beziehung besteht und die Eltern, besonders in den ersten Jahren, den mit Abstand größten Einfluss auf das Kind haben. Die Eltern vermitteln den Kindern ihre Vorstellung von Werten, Normen und Moral und die Kinder übernehmen im Verlauf ihres Lebens oft unbewusst Verhaltensweisen ihrer Eltern.

Die funktionale Erziehung verfolgt nicht die direkte Absicht des Erziehens, obwohl sie einen großen Einfluss auf Kinder hat. Hierbei sind z.B. die Eindrücke gemeint, die ein Kind aus den Medien, wie Fernsehen oder Zeitschriften gewinnt. Jedoch zählen dazu auch soziale Normen, welche sie in Sportvereinen vermittelt bekommen, Sitten und

Bräuche, welche in der jeweiligen Heimat des Kindes üblich sind oder Werte und Glauben, die in der Religionsgemeinschaft, der die Familie des Kindes angehört vermittelt werden. Folglich handelt es sich bei der funktionalen Erziehung um „alles, was außer den intentionalen Maßnahmen etwas bedeutet für die Jugend“ (Schneider, 1953, S. 14 +19). Kinder sind sehr aufmerksam und verarbeiten neue Eindrücke schnell, wodurch sich mit der Zeit ein eigenes Verhalten entwickelt. Dieses Verhalten passt nicht immer zu dem Verhalten, welches die Eltern mit der intentionalen Erziehung erreichen wollen, überein, orientiert sich jedoch stark an den Einflüssen aus dem sonstigen Umfeld des Kindes. Sei es aus dem Kindergarten/der Schule, dem Freundeskreis, Sportvereinen oder sonstigem Umfeld des Kindes.

Es ist jedoch fraglich, ob die funktionale Erziehung wirklich als Form der Erziehung gesehen werden kann. Der Begriff der Erziehung würde auf Bereiche ausgedehnt werden, welche nicht auf eine aktive Erziehung abzielen. Der Begriff der Sozialisation eignet sich deutlich besser für die funktionale Erziehung, da Kinder die Eindrücke in ihrem sozialen Umfeld aufnehmen und vieles übernehmen, um sich diesem anzupassen.

### **2.1.2 Werte und Normen**

Ein Ziel der Erziehung ist das Vermitteln von Werten und Normen, welche die Erziehenden für wichtig halten. Dadurch entstehen bei mehreren Kindern unterschiedliche Verhaltensweisen, da sich die Werte und Normen, welche für wichtig gehalten werden, voneinander unterscheiden. Aus diesem Grund muss erörtert werden, worum es sich bei Werten und Normen handelt und wie sich die Vorstellungen verschiedener Personen dazu voneinander unterscheiden können.

Werte sind Prinzipien, welche jeder Mensch auf seine eigene Art und Weise vertritt. Sie helfen einem Menschen dabei, sein Verhalten zu steuern und bieten eine Orientierungshilfe in verschiedenen Bereichen seines Lebens. Werte bieten z.B. in der Religion, der politischen Einstellung oder der Moralvorstellung Anhaltspunkte, welche jedoch von jedem Menschen anders interpretiert werden können. So kann ein religiöser Mensch für Nächstenliebe sein, welche jeden Menschen betrifft, während ein anderer der Ansicht ist, dass nur Anhänger der gleichen Religion Nächstenliebe verdient haben.

Normen sind im Gegensatz zu Werten mehr an die jeweilige Gesellschaft angepasst. Hier empfindet jeder Mensch das Verhalten als „Normal“, welches er aus seinem Umfeld kennt. Die wird auch als „Ist-Norm“ bezeichnet. Ein Beispiel hier wären die Essgewohnheiten verschiedener Länder, wie die „tea-time“ in Großbritannien, welche es in dieser Form in kaum einem anderen Land gibt.

Neben der „Ist-Norm“ existiert noch eine „Soll-Norm“. Die „Soll-Norm“ gibt vor, wie gewisse Ziele erreicht werden sollen. Als Beispiel dafür kann z.B. ein Lehrplan an einer

Schule fungieren. Dieser Plan gibt vor, was ein Lehrer seinen Schülern beibringen muss, um gewisse Ziele für jedes einzelne Schuljahr zu erreichen.

### 2.1.3 Erziehungsstile

Nicht alle Eltern erziehen ihre Kinder auf die gleiche Art und Weise. Die amerikanische Entwicklungstherapeutin Diana Baumrind (1971) differenziert die verschiedenen Erziehungsstile nach dem Grad der Kontrolle, die die Eltern auf das Kind ausüben und nach der Wärme, mit der die Eltern das Kind behandeln<sup>1</sup>. Die Autorin Sylva Liebenwein (2008) fügt in ihrem Buch „Erziehung und soziale Milieus“ dem Grad der Kontrolle eine dritte Stufe zwischen „Hoch“ und „Niedrig“ hinzu, da sie der Ansicht ist, dass der „autoritative“ Erziehungsstil eine Abgrenzung benötigt bevor er in „Permissiv-verwöhnend“ übergeht.

Kontrolle Wärme	Hoch	Mittel	Niedrig
Hoch	Autoritativ	Demokratisch	Permissiv-verwöhnend
Niedrig	Autoritär		Zurückweisend-vernachlässigend

Abbildung 1: Klassifikation von Erziehungsstilen (Quelle: Liebenwein, Erziehung und soziale Milieus, 2008, S. 33)

„Die autoritative Erziehungsform gilt ab dem Vorschulalter als die Optimalform der Erziehung“ (Liebenwein, Erziehung und soziale Milieus, 2008, S. 34). Dieser Erziehungsstil kombiniert ein hohes Maß an Kontrolle mit einem hohen Maß an Wärme. Baumrind (1991) ist der Ansicht, dass die autoritative Erziehung ein Maß zwischen zwei Arten der Kontrolle beinhaltet.

Als erstes wird hier die „sich behauptende Kontrolle (assertive control)“ genannt. Diese Art der Kontrolle beinhaltet eine hohe Überwachung der Aktivitäten des Kindes. Die Eltern wissen immer, was ihr Kind macht, greifen jedoch nur ein, wenn sich das Kind in Gefahr bringt. Sie verbieten ihm nur wenig und bewahren trotzdem die Kontrolle. Dabei lernt das Kind, mit Konfrontationen umzugehen und gleichzeitig, wie wichtig es ist, Regeln zu beachten.

---

<sup>1</sup> Wärme bedeutet in diesem Fall Liebe und Fürsorge.

Als zweites nennt Baumrind die „unterstützende Kontrolle (supportive control). Hierbei wird auf die Probleme des Kindes eingegangen und ihm in einem ruhigen Ton Fragen beantwortet. Dies zielt alles auf eine Beeinflussung des Kindes ab und soll fördern, dass das Kind eine eigene Individualität entwickelt. Das Kind soll lernen, sich selbstständig zu entwickeln, es soll sich aber gleichzeitig auch gut in die bestehende Gesellschaft integrieren können.

Der demokratische Erziehungsstil wird von Liebenwein (2008) als Abstufung zum autoritativen Erziehungsstil genutzt, wobei die Arten der Kontrolle abgeschwächt wurden, jedoch immer noch in einem gewissen Grad vorhanden sind. Das Kind wird nicht so stark kontrolliert und verfügt über ein größeres Mitspracherecht.

Im Gegensatz zum autoritativen Erziehungsstil, fehlt beim autoritären Erziehungsstil die elterliche Wärme. Die Eltern üben ein sehr hohes Maß an Kontrolle aus und schränken die Unabhängigkeit des Kindes ein. Die Eltern versuchen ihre Werte und Ansichten um jeden Preis durch zu bringen und verhindern so, dass das Kind eine eigene, unabhängige Meinung bilden kann. Das Maß der Kontrolle kann bei diesem Erziehungsstil schnell über das Ziel hinaus schießen und die Eltern sind nur sehr selten bereit, mit ihren Kindern über gewisse Punkte zu diskutieren.

Häufig wird dieser Erziehungsstil von Eltern gewählt, die sich weniger um das Wohl des Kindes, als um ihren eigenen Status und das eigene Ansehen sorgen. Sie sorgen sich meist mehr, dass ihr Kind etwas tut, wodurch sie schlecht in der Gesellschaft dar stehen, als darum, dass sich das Kind in Gefahr bringen kann. Ein Beispiel dazu wäre die Teenagerschwangerschaft. Diese Eltern wollen nicht, dass ihr Kind abends ausgeht, da die Gefahr besteht, dass es schwanger wird. Dabei interessiert sie weniger, dass sich ihr Kind damit einen großen Teil seiner Zukunft verbaut, als dass schlecht über sie geredet wird, da ihre 16-jährige Tochter schwanger ist.

Der autoritäre Erziehungsstil bringt für viele Kinder negative Effekte mit sich, welche sich auf die Entwicklung des Kindes auswirken können. Durch die hohe elterliche Kontrolle ergeben sich jedoch mehr Vorteile als beim zurückweisend-vernachlässigenden Erziehungsstil.

Beim permissiv-verwöhnenden Erziehungsstil werden Kinder nur zu einem geringen Maß kontrolliert und erfahren trotzdem viel Wärme von ihren Eltern. Diese Kinder haben weniger Pflichten zuhause, lernen jedoch nicht, Regeln zu befolgen. Dieser Erziehungsstil eignet sich vor allem bei der Erziehung von Babys und Kleinkindern, weil sich diese am besten mit viel Wärme und unbelastet entwickeln.



Der zurückweisend-vernachlässigende Erziehungsstil verfügt nur über ein geringes Maß an elterlicher Kontrolle und Wärme. Die Eltern kümmern sich nur wenig um ihr Kind und akzeptieren es häufig nicht wirklich. Meist geht dieser Erziehungsstil nur von einem Elternteil aus, was sich jedoch schon sehr negativ auf die Entwicklung des Kindes auswirkt. Kinder, welche vernachlässigt wurden, haben häufig mit psychischen Problemen zu kämpfen. „...kann die vernachlässigende Erziehung als *worst case* der Erziehung behandelt, häufig wird Vernachlässigung als Kindesmisshandlung definiert.“ (Liebenwein, Erziehung und soziale Milieus, 2008, S. 35).

## 2.2 Bildung

Neben der Erziehung gehört zur Pädagogik noch ein weiterer wichtiger Begriff, die Bildung. Wilhelm von Humboldt beschreibt Bildung als einen Prozess der „Verbesserung“ und „Veredlung“ des Charakters eines Menschen. Dabei soll sich ein Mensch mit der Welt, in der er lebt, auseinandersetzen um sich selbst zu verbessern. Es entsteht ein Prozess der Selbstfindung und Charakterentwicklung.

### 2.2.1 Handlungskompetenzen

Bildung wird häufig als das Ergebnis, der Erziehung, welche in der Schule stattfindet, angesehen. So wird der Begriff „Schulbildung“ oft verwendet um beschreiben zu können, welchen Schulabschluss eine Person hat. Die Schule vermittelt den Kindern Handlungskompetenzen, welche als elementare Teile der Bildung angesehen werden. Diese werden je nach Schulform verschieden stark ausgeprägt und gefördert, wobei zu beachten ist, dass sich diese Kompetenzen bei jedem Kind anders stark ausprägen.

Die Kompetenz, welche in der Schule am stärksten gefördert wird, ist die Fachkompetenz. Kinder erwerben während der Schulzeit sowohl Allgemeinwissen, als auch Fachwissen. Dieses Fachwissen gilt es in den richtigen Situationen zu nutzen und umzusetzen. Wirkliche Fachkompetenz wird jedoch erst in den höheren Klassenstufen vermittelt. Zuvor erhalten die Kinder eine breit gefächerte Ausbildung, um ihre Stärken und Schwächen kennen zu lernen.

In der Gymnasialen Oberstufe können sie, durch die Wahl ihrer Leistungskurse und das gezielte Abwählen mancher Fächer, ihre Stärken weiter ausbauen und beginnen, sich zu spezialisieren.

Eine weitere Möglichkeit des Erwerbs von Fachkompetenz in der Schule ist der Besuch eines Schulzweigs mit einer bestimmten Fachrichtung, z.B. Fachoberschule, berufliches Gymnasium, Berufsfachschule etc. Hierbei wählen sie im Vorfeld eine Fachrichtung, welche sie interessiert und streben meist ein Studium oder eine Berufsausbildung in diesem Bereich an.

Fachkompetenzen sind in Bereichen z.B. wie der Gestaltung sehr wichtig und werden dort oft höher gewichtet, als die erreichten Schulnoten.

Als sehr wichtige Kompetenz wird auch die Sozialkompetenz angesehen. Ein Mensch mit einer hohen Sozialkompetenz ist in der Lage die Gefühle und Stimmung anderer Menschen zu erkennen und weiß, wie er damit umzugehen hat. Toleranz und Verständnis sind ebenfalls wichtige Faktoren der Sozialkompetenz. Ein toleranter Mensch hat weniger Probleme im Umgang mit anderen Personen, aufgrund ihrer Herkunft oder anderer Faktoren. Er ist generell weniger von Vorurteilen belastet, was seine Fähigkeit, sich in bestehende Gruppen zu integrieren, verbessert.

Sozialkompetenz wird auch während der Schulzeit entwickelt. So lernen Kinder während des Unterrichts auch Verhaltensregeln, was ein wichtiger Teil der Sozialkompetenz ist. Durch Interaktionen mit ihren Mitschülern lernen sie, wie sie mit anderen Personen umgehen können und sollten. Dies kann sich jedoch schnell ins Negative wandeln. So werden ruhige Kinder, denen es schwer fällt zu kommunizieren, oft von lauterer Kindern übertönt und schneller zum Ziel von Mobbing. Dadurch werden viele noch ruhiger und lernen weniger Sozialkompetenz. Dies bedeutet jedoch nicht, dass laute Kinder automatisch mehr Sozialkompetenz erlernen. Sie lernen zwar sich durchzusetzen, jedoch fehlt dabei oft die Fähigkeit, richtig mit den Gefühlen und Stimmungen anderer Personen umzugehen.

Diese Kompetenz wird vor allem bei Teamarbeit benötigt. Personen müssen über eine gewisse Sozialkompetenz verfügen, um sich effektiv in Gruppen integrieren zu können. Dazu ist sie auch bei Kundenkontakt von Vorteil, da die Person wissen muss, wie sie mit dem Kunden reden kann. Außerdem trägt die Sozialkompetenz stark zur Persönlichkeitsentwicklung bei.

Die Methodenkompetenz ist der Fachkompetenz recht ähnlich. Methodenkompetenz ist die Fähigkeit zu wissen, wie bestimmte Aufgaben zu lösen sind. Dies ist eine Fähigkeit, die Kinder vor allem in der Schule lernen, da sie dort immer wieder mit Aufgaben konfrontiert werden, welche sie lösen müssen. Dabei lernen sie, welchen Weg es gibt und wie sie ihn beschreiten können. Die Methodenkompetenz wird regelmäßig in Klausuren und Tests kontrolliert, wodurch sie nach Beendigung der Schulzeit gut ausgeprägt sein sollte. Das ist auch wichtig, da diese Fähigkeit elementar im späteren Berufsleben der Kinder ist. Dort werden sie auch immer mit neuen Aufgaben konfrontiert und müssen eine Lösung finden.

Die Methodenkompetenz baut gewisser Weise auf die Fachkompetenz auf, da Wissen über ein Thema vorhanden sein muss, bevor ein Lösungsweg gefunden werden kann.

Abschließend wird noch die Persönlichkeitskompetenz genannt. „Persönlichkeitskompetenz ist erforderlich für die Entwicklung von Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz.“

(Raithel, Einführung Pädagogik, 2009, S. 41). Die Entwicklung der Persönlichkeitskompetenz lässt sich durch die Entwicklung persönlicher Stärken definieren und ist elementar, um die anderen Handlungskompetenzen zu erlernen. Es ist eine Form der Selbsterkenntnis, da sich jeder Mensch mit einer starken Persönlichkeitskompetenz seiner eigenen Stärken und Schwächen und seines Charismas bewusst wird. Dazu muss er bereit sein, Kritik und Verbesserungsvorschläge von anderen Personen anzunehmen. Er muss sich selbst immer weiter verbessern wollen und Handlungsbereit sein.

Zusammenfassend sind dies Eigenschaften, die von jedem Menschen erwartet werden, jedoch bei jedem unterschiedlich stark ausgebildet sind. Diese Eigenschaften können die Kinder nicht in der Schule lernen, sondern sollten sie neben der Schule erkunden und verbessern.

## 2.2.2 Bestimmungsdimensionen der Bildung

Alfred Langenwald nutzt zur Definition von Bildung fünf Bestimmungsebenen, in welchen das Thema Bildung häufig genannt wird. Hierbei handelt es sich um die temporäre, sachliche, autobiografische, soziale und wissenschaftliche Dimensionen.

Die temporäre Dimension bildet ein Verhältnis zwischen der Bedeutung von Geschichtsereignissen und ihrem faktischen Ablauf. Ein Geschichtsereignis passiert auf zwei verschiedene Weisen. Zum einen gibt es den faktischen Ablauf, also ein Ablauf, welcher sich rein auf die Fakten stützt. Bei einem Krieg könnten dies z.B. die Zahl der Todesopfer sein oder der Fakt, ob es einen klaren Sieger gab oder nicht. Die Bedeutung der Ereignisse spiegelt sich anders wider. So wird hierbei die Bedeutung des Ereignisses weniger für einzelne Personen, als für die gesamte Bevölkerung gemessen. Die temporäre Dimension der Bildung steht für die Auffassung von Geschichtsereignissen, je nach deren Bedeutung. Außerdem besteht die Gefahr, dass Bildung vernachlässigt wird, je nachdem wie sich der Geschichtsverlauf entwickelt. Ein gutes Beispiel hierfür wäre das Mittelalter. Während in Hochkulturen der Antike wie Rom oder Griechenland viel Wert auf Bildung gesetzt wurde, verfiel dieser Gedanke mit dem Beginn des Mittelalters zunehmend. Die Leute vertrauten immer stärker auf die Kirche und wurden nicht selbst weiter gebildet. Dies änderte sich erst im Zeitalter der Aufklärung wieder.

Die sachliche Dimension bildet eine Differenz zwischen der Menge an angesammeltem Wissen und der Fähigkeit dieses anzuwenden. „Wie Rousseau formulierte: ein gut entwickelter Verstand, nicht ein voller Kopf, ist Ziel der Erziehung.“ (Raithel, Einführung Pädagogik, 2009, S. 37). Bei der Vermittlung von Bildung muss unterschieden werden, zwischen der bloßen Vermittlung von Wissen und dem Lehren so genannter Schlüsselqualifikationen. Ein Mensch, welcher über sehr viel Wissen verfügt, muss nicht zwangsläufig sehr gebildet sein. Vielmehr sollten Fähigkeiten wie die Auseinandersetzung mit diesem Wissen gefördert werden. Folglich muss zwischen den Begriffen Bildung und

Wissen unterschieden werden, da diese zwar zusammen hängen, jedoch nicht die gleiche Bedeutung haben. Wissen kann die bloße Aufzählung von Fakten sein, während Bildung bedeutet, sich mit diesen Fakten auseinander setzen und sie hinterfragen zu können.

Die autobiografische Dimension stellt die Differenz zwischen der kulturellen Vorgabe von Bildung und der eigenen Lebenserfahrung dar. Jeder Mensch hat seine eigene Vorstellung von Bildung und entwickelt diese im Laufe seines Lebens weiter. Hierbei richtet er sich meist nach den Vorgaben, welche er aus der Kultur kennt, in der er aufgewachsen ist. Jedoch kann sich das eigene Verständnis stark von den kulturellen Vorgaben unterscheiden, je nachdem wie die Person Bildung für sich selbst interpretiert. So wird diese Dimension auch als eine Form der Selbstfindung bezeichnet.

Die soziale Dimension besteht aus dem Lernen an sich und der Anerkennung von Standards auf pädagogischer, moralischer, sozialer oder wissenschaftlicher Ebene. Bildung ist kein Prozess, der einfach so von staten geht. Es gibt keinen Zwang zur Bildung, weshalb Standards gesetzt werden, welche ein Mensch versuchen will zu erreichen. Ein gutes Beispiel für diese Standards sind die unterschiedlichen Schulabschlüsse, welche erreicht werden können. Dazu versuchen viele Menschen diese Standards zu erreichen, um Anerkennung aus ihrem sozialen Umfeld zu erhalten.

Die wissenschaftliche Dimension unterscheidet die praktische Anwendung von Bildung und die theoretische Vorgehensweise. In dieser Dimension lässt sich am besten der Erfolg des Bildungsauftrages bewerten. Es wird bewertet, wie gut die theoretische Bildung im Menschen ausgeprägt ist und wie er in der Lage ist, diese Fähigkeiten praktisch umzusetzen. Dies wird, wie der Name der Dimension sagt, meist in der Wissenschaft angewandt, da ein hoher theoretischer Bildungsgrad im jeweiligen Fachgebiet von Nöten ist. Gleichzeitig ist aber auch viel praktisches Verständnis erforderlich, da neue Methoden entwickelt werden sollen, um neue Ergebnisse zu erzielen (Forschung).

## 2.3 Pädagogik

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Pädagogik die Vermittlung von Bildung mit der Absicht der Erziehung ist.

Auf der einen Seite steht der Bildungsauftrag. Den Kindern soll Bildung vermittelt werden. Dies bedeutet, dass sie nicht nur Wissen anhäufen, sondern dies auch anwenden können. Dazu kommen der Aufbau von Kompetenzen und eine persönliche Selbstfindung.

Auf der anderen Seite steht der Erziehungsauftrag. Kindern müssen Werte und Normen vermittelt werden, damit sie sich später problemlos in die aktive Gesellschaft integrieren können. Dabei spielt die Wahl des richtigen Erziehungsstils eine große Rolle, um eine ideale Basis zu schaffen und dem Kind möglichst wenige Probleme bei der Selbstfindung zu bereiten.

Werden diese beiden Seiten kombiniert, ergeben sie einen Ansatz der Pädagogik. Pädagogische Arbeit wird primär von den Erziehungsberechtigten und den Lehrern oder Betreuern eines Kindes übernommen. Jedoch geht ein erzieherischer Ansatz davon aus, dass Kinder stark von ihrer Umwelt beeinflusst werden, auch wenn diese keine erzieherischen Absichten verfolgt.

## 3 Social Media und Pädagogik

Soziale Medien sind heute ein wichtiger Teil unserer Gesellschaft. Vor allem Jugendliche sind auf Plattformen wie YouTube, Facebook usw. stark vertreten. Dadurch entsteht eine Möglichkeit der Beeinflussung, welche mal bewusst, mal unbewusst auch eine pädagogische Seite enthält. Im folgenden Kapitel werden zuerst die bekanntesten Social Media Plattformen vorgestellt. Anschließend wird darauf eingegangen, welche Gefahren sich dort besonders für Kinder und Jugendliche verbergen und abschließend wird YouTube, worauf in dieser Arbeit der Fokus liegt auf pädagogische Arbeit untersucht.

### 3.1 Bekannte Social Media Plattformen

Im Folgenden werden bekannte Social Media Plattformen vorgestellt und ihre Funktionen erläutert. Um sich mit einer Plattform auseinander setzen zu können und auf ihre Gefahren eingehen zu können, muss zuerst auf die Plattform selbst eingegangen werden.

#### 3.1.1 Facebook

Facebook wurde 2004 vom damaligen Harvard Studenten Mark Zuckerberg gegründet und war ursprünglich nur als Netzwerk zwischen mehreren Hochschulen an der Ostküste der USA gedacht. Heute ist Facebook die größte und erfolgreichste Social Networking Seite weltweit, mit über 1,3 Milliarden aktiven Nutzern (Stand Januar 2015, vgl. Facebook Börsenbericht [http://allfacebook.de/zahlen\\_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015](http://allfacebook.de/zahlen_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015)). Dort ist es für einen privaten Nutzer möglich, ein eigenes Profil einzurichten, auf dem er u.a. Bilder und Videos hochladen kann. Diese Inhalte werden automatisch mit allen Profilen geteilt, welche mit dem eigenen Profil vernetzt sind, diese Profile werden als „Freunde“ bezeichnet. Private Nutzer können ihren Freunden Nachrichten schreiben, ihren aktuellen Status veröffentlichen, private Informationen wie aktuellen Arbeitsplatz, aktuelle oder ehemalige Schule und Hochschule, Wohnort oder Vorlieben von Filmen, Serien und Musik verbreiten. Außerdem können sie kostenlose Browser Spiele spielen, welche jedoch Geld kosten, sobald die Spieler Vorteile erlangen wollen. Dies basiert auf dem „Free-to-play“ Prinzip (vgl. Kapitel 3.2.3 Kostenfallen).

Sehr viele Prominente und Unternehmen nutzen Facebook um schnell viele Menschen erreichen zu können. Dafür haben sie die Möglichkeit eine „Fan-Page“ zu erstellen. Sobald ein privater Nutzer auf den „gefällt mir“ Button drückt, welcher auf der Seite vorhanden ist, wird er automatisch als „Fan“ der Seite bezeichnet und es werden ihm alle Statusmeldungen der Seite angezeigt. Neben der hohen Reichweite mit minimalem Aufwand gibt es noch den Prestige Faktor eines Unternehmens, da es von der Beliebtheit

eines Unternehmens, eines Produktes oder einer Person zeugt, viele „likes“ auf der offiziellen Facebook Seite zu haben. Die Person, mit den meisten „gefällt mir“ Angaben auf Facebook ist derzeit der Fußballer Cristiano Ronaldo mit über 102 Mio. „likes“, das erfolgreichste Unternehmen und gleichzeitig Produkt ist Coca-Cola mit über 89 Mio. „likes“. Mehr „likes“ haben nur die offiziellen Seiten von Facebook selbst und von Facebook for Every Phone (Stand April 2015, vgl. <http://www.statista.com/statistics/269304/international-brands-on-facebook-by-number-of-fans/>).

Facebook bietet die Möglichkeit Gruppen zu erstellen, in denen sich zu bestimmten Themen ausgetauscht werden kann. Dies kann z.B. als digitaler Flohmarkt dienen, wo jeder Nutzer Gegenstände zum privaten Verkauf anbieten kann. Facebook selbst schlägt daraus keinen Nutzen, außer dem speichern der Daten. Ebenfalls gibt es Gruppen für Interessensgemeinschaften, wie z.B. Tattoos, in denen sich über neue Trends, gelungene Tattoos oder gute Tätowierer ausgetauscht wird. Auch private Gruppen sind möglich, bei denen ein Administrator entscheiden kann, wer dieser Gruppe beitreten darf.

Außerdem bietet Facebook die Option an, eine Veranstaltung zu erstellen die auf ein bestimmtes Event hinweisen soll. Dies können öffentliche Veranstaltungen, wie z.B. Festivals oder die örtliche Kirmes sein, aber auch private Veranstaltungen, die nicht für alle Nutzer sichtbar sein sollen. Nutzer, die die Veranstaltung sehen können angeben, ob sie dorthin gehen wollen, es vielleicht tun möchten oder es ablehnen dorthin zu gehen und andere Personen zu dieser Veranstaltung einladen. Wer es abgelehnt hat, kann nicht mehr von anderen Nutzern zu dieser Veranstaltung eingeladen werden. Vor allem Teenager nutzen die Veranstaltungsfunktion, um schnell ihre Freunde z.B. zu ihrer Geburtstagsparty einladen zu können. Dabei ist Vorsicht geboten, da Veranstaltungen grundsätzlich erst als öffentlich eingestellt sind. Dies bedeutet, dass jeder Nutzer sie sehen und andere Nutzer einladen kann. Sollte der Nutzer, welcher die Veranstaltung erstellt, diese Einstellungen nicht ändern, so dass nur er einladen kann und nur eingeladene Nutzer die Veranstaltung sehen können, besteht die Gefahr, dass sein Geburtstag zu einer sog. Facebook Party wird. Ein Beispiel dazu wäre der 16. Geburtstag der Hamburger Schülerin Thessa, welche den oben genannten Fehler begangen hatte. Bevor sie die Veranstaltung löschte, hatten ca. 15.000 Nutzer zugesagt. Am Abend der Veranstaltung kamen schließlich ca. 1.600 Teenager in den Hamburger Vorort Bramfeld, verwüsteten die Vorgärten der Umgebung, beschädigten Autos und feierten das Geburtstagskind (vgl. Stern Artikel: <http://www.stern.de/digital/online/facebook-fans-stuermen-geburtstagsparty-im-vorgarten-von-thessa-1692209.html>).

Offiziell erlaubt Facebook eine Nutzung der Seite erst ab 13 Jahren, dies können Kinder jedoch leicht mit einem falsch angegebenen Geburtsdatum umgehen und sich trotzdem dort anmelden.

Neben der eigentlichen Facebook Seite betreibt Facebook eine eigene App, welche standardmäßig auf neuen Android Smartphones installiert und nur schwer zu löschen ist. Außerdem besitzt Facebook neben dem eigenen Facebook Messenger, mit dem Nutzer über ihr Smartphone direkten Zugriff auf ihre Facebook Nachrichten haben, die Rechte an den sehr erfolgreichen Diensten WhatsApp (700 Mio. Nutzer) und Instagram (300 Mio. Nutzer) (Stand Januar 2015, vgl. [http://allfacebook.de/zahlen\\_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015](http://allfacebook.de/zahlen_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015)).

Facebook ist dafür bekannt die Daten seiner Nutzer zu speichern, selbst wenn dieser sie löscht. Dazu werden sämtliche Online-Aktivitäten dokumentiert und anhand der Vorlieben wird jedem Nutzer für ihn passende Werbung angezeigt, sollte er diese nicht blockieren. Dabei entscheidet Facebook selbst, welche Daten für den Nutzer relevant sind und analysiert dessen Beiträge auf eventuelle Hinweise (vgl. FAZ Artikel: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/soziale-netzwerke-auf-facebook-kannst-du-nichts-loeschen-11504650.html>).



Abbildung 2: Karikatur Datenkrake Facebook (Quelle Süddeutsche Zeitung, Zeichnung Burkhardt Mohr)

### 3.1.2 WhatsApp und Instagram

WhatsApp dient vor allem als Ersatz für die SMS, wobei sich leichter Bilder und Videos versenden lassen und auch Gruppenchats möglich sind. Der Betreiber wirbt vor allem damit, keine Werbung anzuzeigen.

Seit der Übernahme durch Facebook im Februar 2014 für ca. 19 Milliarden Dollar, kamen immer wieder Debatten über Datenschutz bei WhatsApp auf, da es diese Diskussionen schon lange bei Facebook gibt (vgl. Zeit Artikel:

<http://www.zeit.de/digital/internet/2014-02/whatsapp-facebook-aufkauf>).



Im Gegensatz dazu ist Instagram eher für Hobbyfotographen gedacht. Dort erstellt sich der Nutzer ein Profil und lädt Bilder hoch, welche er geschossen hat. Ein Nutzer kann anderen Nutzern folgen, um informiert zu werden, wenn diese neue Bilder hochladen. Laut bekannten Vorurteilen sind die meisten Bilder, welche auf Instagram hochgeladen werden, Selbstporträts („Selfies“) oder Fotos des Gerichtes, welches der Fotograf gleich essen wird und die meisten Nutzer sind Teenager oder gehören der Subkultur der Hipster an. Jedoch wird Instagram inzwischen auch von Unternehmen genutzt, welche ihre Produkte visuell darstellen möchten. Manche Unternehmen stellen weniger ihre Produkte in den Vordergrund, als ein bestimmtes Lebensgefühl, wie z.B. Red Bull, welche sehr auf Lebensfreude und Abenteuer setzen und dies auch in ihrem Instagram Profil wiedergeben (vgl. Socialhub.io Artikel Instagram, <http://blog.socialhub.io/die-groessten-instagram-vorurteile-beispiele-von-unternehmen/>).

### 3.1.3 Twitter

Twitter gehört zu der Kategorie der Microblogging Webseiten und ist dort der erfolgreichste Dienst mit über 300 Millionen aktiven Nutzern (vgl. Statista.com, <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/232401/umfrage/monatlich-aktive-nutzer-von-twitter-weltweit-zeitreihe/>).

Microblogging bezeichnet eine Form des Blogs, wobei nur auf kurze Nachrichten gesetzt wird. Im Falle von Twitter ist ein Beitrag auf 140 Zeichen begrenzt. Sollten sich diese Beiträge (im Folgenden als „Tweets“ bezeichnet) auf ein bestimmtes Thema beziehen, so ist es möglich den Tweet mit einem Hashtag (als Zeichen: #) zu dem Thema zu versehen. Somit wird dieser Tweet den Personen angezeigt, welche sich Tweets zu diesem Thema durchlesen möchten. Wenn z.B. jemand einen Tweet darüber verfassen möchte, dass er gerade an seiner Bachelorarbeit schreibt, kann er diesen mit dem Hashtag „#Bachelorarbeit“ versehen.

Nutzer können anderen Nutzern folgen, um immer über deren neueste Twitter Einträge informiert zu sein. Sehr viele Prominente nutzen Twitter, um mit ihren Fans in Kontakt zu treten oder um Hintergrundinformationen zu verbreiten. Bands veröffentlichen z.B. häufig Bilder aus dem Tonstudio, wenn sie gerade ein neues Album aufnehmen. Die Zahl der Personen, die einem Nutzer folgen (im Folgenden als „Follower“ bezeichnet) bestimmt die Reichweite, die der Nutzer auf Twitter hat.

Der Nutzer kann in seinem Profil eine kurze Biografie ausfüllen, um sich selbst für potentielle Follower interessanter zu machen. So können bestimmte Berufsangaben, besonders in Verbindung mit dem richtigen Unternehmen, interessant wirken, da sich manche Nutzer potentielle Hintergrundinformationen aus dem Unternehmen erhoffen. So hat ein Nutzer, welcher z.B. CEO oder Marketer als Beruf angegeben hat, durchschnittlich mehr Follower als ein Student oder Ingenieur (vgl. Zarrella, Das Social Media Marketing Buch, 2012, 44).

### 3.1.4 Google+

Google+ ist ein soziales Netzwerk, welches 2011 vom Suchmaschinenriesen Google ins Leben gerufen wurde, um einen Konkurrenten zu Facebook darzustellen. Nutzer sind mit ihrem Google-Konto registriert, welches sie auch für, Google-Mail, den Google-Kalender oder YouTube nutzen. Seit 2012 sind sämtliche Dienste von Google miteinander verknüpft, so dass jedes neu erstellte Google-Konto automatisch bei Google+ und Google-Mail registriert wird (vgl. t3n.de Artikel <http://t3n.de/news/neue-google-accounts-anmeldung-361078/>).

Im Gegensatz zu Netzwerken wie Facebook gibt es keine Freunde. Nutzer können Kreise erstellen und andere Nutzer zu diesen Kreisen hinzufügen, was dem Abonnieren eines Facebook Profils gleich kommt. In Zukunft werden dem Nutzer die sämtlichen Aktivitäten der sich in den Kreisen befindenden Personen angezeigt. Diese Kreise könnten z.B. Freunde, Arbeitskollegen oder das Fußballteam sein, wobei auch Mehrfachzuordnungen möglich sind. Bevor ein Nutzer etwas bei Google+ postet, kann er einstellen, welche Kreise den Post sehen können oder ob er sogar nur von einzelnen Personen gesehen werden darf. Außerdem besteht die Möglichkeit Kreise zu teilen, wodurch andere Nutzer diese Kreise sehen können, was es leicht macht Kontaktempfehlungen weiterzugeben.

Es gibt keine Pinnwände, so dass Nutzer anderen Nutzern nicht direkte Nachrichten auf das Profil posten können. Jedoch sind über Hangouts Videokonferenzen möglich.

Neben privaten Nutzern können auch Unternehmen sein, welche von anderen Nutzern ebenfalls zu deren Kreisen hinzugefügt werden können (vgl. Zarrella, Das Social Media Marketing Buch, 2012, 87-91).

### 3.1.5 YouTube

YouTube ist die weltweit größte Videoplattform. Sie wurde 2005 von drei ehemaligen PayPal Mitarbeitern ins Leben gerufen und setzt von Anfang an auf user-generated-content, also auf Inhalte, welche von den Nutzern selbst produziert werden. So kann jeder Nutzer, welcher sich einen YouTube Kanal erstellt, dort Videos hochladen, welche er selbst produziert hat. Außerdem können die Kanäle von anderen Nutzern abonniert werden, um immer über ihre neuesten Videos informiert zu werden. Bereits 2006 wurde YouTube von Google für 1,65 Milliarden Dollar gekauft (vgl. Artikel Geschichte von YouTube: <http://www.ipvtv-anbieter.info/artikel/youtube/youtube-report-teil1.html>).

Nutzer, welche auf YouTube erfolgreich sind, können am Partnerprogramm teilnehmen. YouTube-Partner erhalten eine Vergütung für die Zahl, wie oft ihre Videos angesehen werden (auch Klicks oder Views genannt), wobei die Einnahmen von werbetreibenden Unternehmen kommen, deren Werbeclips vor dem eigentlichen Video läuft. Wichtige

Voraussetzungen um Partner zu werden, sind dass regelmäßig Videos hochgeladen werden und dass in den Videos nur selbstgemachtes Material verwendet wird, also darf z.B. keine Musik verwendet werden, über deren Rechte jemand anderes als der YouTube-Partner verfügt. Die Größe eines Kanals wird zum einen an der Zahl der Klicks gemessen, aber wichtiger ist die Zahl der Abonnenten. Wie hoch die Vergütung pro Klick ist, ist nur YouTube und den Partnern bekannt und diese bewahren Stillschweigen darüber. Jedoch gibt das Portal Socialblade.com neben zahlreichen Statistiken auch Schätzungen, über das Monats- und Jahreseinkommen jedes YouTube-Kanals heraus. So verdient z.B. der größte deutsche Kanal „Gronkh“ zwischen 2.300 und 37.300 Dollar pro Monat. Gronkh wirkt mit seinen ca. 3,6 Mio. Abonnenten jedoch vergleichsweise klein, wenn er mit dem meistabonnierten Kanal weltweit verglichen wird. Hierbei handelt es sich um den Schweden „PewDiePie“, mit ca. 37 Mio. Abonnenten und einem monatlichen Einkommen zwischen 68.800 und 1,1 Mio. Dollar pro Monat (vgl. Socialblade.com, Statistik Stand Juni 2015 Gronkh: <http://socialblade.com/youtube/user/gronkh>, Statistik PewDiePie: <http://socialblade.com/youtube/user/pewdiepie>). Nutzer von YouTube, die regelmäßig Videos hochladen, werden auch als „YouTuber“ bezeichnet.

Während bei den meisten YouTubern in Deutschland noch von der Kamera bis zur Postproduktion alles selbst gemacht wird, haben große Kanäle, besonders in den USA, ganze Teams dahinter stehen, wodurch sich die Gesichter des Kanals auf die Geschehnisse vor der Kamera konzentrieren können. Dies zeigen einige Große YouTuber in behind the scenes oder Outtake Videos, wie z.B. Smosh, welche solche Videos zu jedem hochgeladenen Video veröffentlichen.

Neben den „klassischen YouTubern“, also einzelnen Personen oder kleinen Gruppen an Personen, welche Videos produzieren, wird YouTube auch von Unternehmen, Musiklabels und bekannten Musikern genutzt um sich selbst zu promoten. Laut Socialblade.com stehen unter den 15 der meistabonnierten Kanäle mit Taylor Swift (Platz 12), Eminem (Platz 9), One Direction (Platz 8), Katy Perry (Platz 7) und Rihanna (Platz 6) alleine fünf auch außerhalb von YouTube bekannte Musiker, die dort ihre Lieder und Musikvideos hochladen (vgl. Socialblade.com, Statistik Stand Juni 2015: <http://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed>). In Deutschland steht mit Kontor ein Musiklabel auf Platz 3 der meistabonnierten Kanäle (vgl. Socialblade.com, Statistik Stand Juni 2015: <http://socialblade.com/youtube/top/country/DE/mostsubscribed>). Auch das Video mit den meisten Klicks ist ein Musikvideo und zwar Gangnam Style vom südkoreanischen Rapper Psy mit ca. 2,35 Milliarden Aufrufen (Stand 6. Juni 2015).

Laut einer Umfrage der Bravo aus dem Jahr 2013 nutzen 90 Prozent aller Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren regelmäßig YouTube (vgl. haufe.de Artikel: <http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche->

nutzen-youtube-intensiv\_132\_298464.html). Außerdem erkannte die Bravo das Potential zur Kundengewinnung und bringt seit 2014 die Bravo Stars Tube heraus, welche sich ausschließlich mit YouTubern beschäftigt. Dadurch dass viele YouTuber auch andere Social Media Plattformen nutzen, um mit ihren Fans in Kontakt zu bleiben, wie z.B. Instagram, Facebook oder Twitter, erhalten die Fans viele Einblicke in deren Leben. Sie wirken für viele Fans greifbarer als z.B. Filmstars oder Musiker, da sie ihrer Community auch Fragen stellen und sie dazu auffordern diese in der Kommentarfunktion unter den Videos zu beantworten oder umgekehrt auch Fragen, die in den Kommentaren gestellt wurden beantworten, wodurch eine gewisse Interaktion entsteht. Dazu bieten einige YouTuber gelegentlich eine Gelegenheit sie zu treffen, indem sie Fantreffen organisieren, um dort Autogramme zu verteilen und den Fans die Möglichkeit für Fotos oder direkte Gespräche zu bieten. Diese Fantreffen sind jedoch auch sehr risikohaltig, da schnell große Mengen von Teenagern zusammen kommen, was durchaus gefährlich werden kann. Ein Beispiel dafür wäre ein Fantreffen der beiden Beautykanäle „BibisBeautyPalace“ und „Dagi Bee“ in Köln vor dem römisch-germanischen Museum im Jahr 2014. Dorthin kamen ca. 500 Jugendliche, größtenteils Mädchen, von denen die meisten versuchten, sich nach vorne zu den beiden YouTuberinnen durchzudrängen. Dabei kam es zu einer Art Massenpanik mit vier Verletzten (vgl. Kölner Stadt-Anzeiger, Artikel vom 22. 2. 2014, <http://www.ksta.de/innenstadt/--bibibeautypalace--und--dagi-bee--maedchen-brechen-zusammen,15187556,26315546.html>).

Das größte jährliche Fantreffen in Europa sind die Videodays, welche parallel zur Gamescom in Köln stattfinden. Diese werden seit 2013 in der Lanxess Arena neben der Messe veranstaltet, um dem hohen Andrang der Fans gerecht zu werden. Dort treten bekannte deutsche YouTuber, wie Y-Titty oder LeFloid auf und es besteht für Fans die Möglichkeit sich ein Autogramm des jeweiligen Favoriten zu sichern.

Videos auf YouTube, insbesondere die der YouTube-Partner, werden in unterschiedliche Formate eingeteilt. Im Folgenden werden die bekanntesten Formate erläutert und dazu gehörige YouTuber genannt.

Das erfolgreichste Format auf YouTube stellen die Let's Plays dar. Ein Let's Play ist ein Video, bei dem ein YouTuber ein Videospiel aufzeichnet, dass er gerade spielt. Dazu kommentiert das Geschehen und versucht möglichst unterhaltsam zu sein. Der Erfolg dieses Formats wird schon dadurch bewiesen, dass sowohl der meistabonnierte YouTuber aus Deutschland (Gronkh) und der weltweit meistabonnierte YouTuber (PewDiePie) diesem Format zuzuordnen sind. Je nach YouTuber werden unterschiedliche Spiele gezeigt, so dass zu fast jedem Spiel ein Let's Play gefunden werden kann. Während PewDiePie meistens Horror Spiele spielt und durch ihn schon Spiele wie Amnesia the dark descent bekannt wurden, ist Gronkh vor allem für seine Videos zu Minecraft bekannt, von denen er schon über 1.000 hochgeladen hat.

Tutorials sind das möglicherweise vielfältigste Format auf YouTube. Zu so gut wie allem ist auf YouTube ein entsprechendes Tutorial zu finden. Sei es, wie ein bestimmter Knoten um eine Krawatte zu binden funktioniert oder wie ein Sportbogen gespannt wird. Besonders beliebt sind jedoch die Beautyguides. Dort erklären meist weibliche YouTuber, wie bestimmte Schminktechniken funktionieren, welche Produkte sie bevorzugen oder wie Mädchen bestimmte Frisuren bekommen können. Dies hat auch das Interesse von Unternehmen geweckt und einige YouTuber bekommen Sponsoringangebote, wenn sie die Produkte des Unternehmens anpreisen. Bekannte YouTuber sind in Deutschland vor allem HerrTutorial und BibisBeautyPalace. Beide konzentrieren sich auf zwar auf Beautyguides, jedoch veröffentlicht HerrTutorial auch Videos in denen er z.B. Kochrezepte vorstellt.

Ebenfalls beliebt sind Videoblogs (im Folgenden als Vlogs bezeichnet). Bei einem Vlog handelt es sich um die Videoform eines klassischen Blog. Dieses Format überschneidet sich mit den Tutorials, jedoch werden hier auch andere Themen aufgegriffen. Manche YouTuber nutzen Vlogs, um sich zu aktuellen Themen zu äußern, was meist Teil ihrer News Show ist. Das bekannteste Beispiel in Deutschland dafür wäre LeFloid mit seiner Show LeNews. Andere präsentieren unterhaltsame Videos, wie z.B. Raywilliamjohnson sprechen über Themen, die sie beschäftigen oder interessieren, z.B. SchizophrenicBlog oder dem Chilenen Holasoygerman. Vlogs sind im Vergleich zu vielen anderen Formaten recht einfach zu produzieren, da sich meist nur eine Person vor die Kamera stellt und spricht. Dabei versucht diese Person noch möglichst unterhaltsam zu sein. Zu den Vlogs gehören auch die Unboxing Videos. Dort geht es vor allem darum, bestimmte Produkte auszupacken und die äußere Qualität zu bewerten. Dazu zählen z.B. die „Uffruppe“ Videos von Spieletipps.de, in denen der Chefredakteur Joachim Hesse Premium Editionen von Videospielen auspackt und deren Inhalt präsentiert und bewertet oder DisneyCollectorBR, welche vor allem Disney Spielzeuge auspackt und testet.

Dass Musik auf YouTube erfolgreich ist, zeigt z.B. dass unter den 15 meistabonnierten Kanälen fünf bekannte Musiker sind. Viele Künstler laden auf ihren offiziellen Kanälen Musikvideos hoch stellen diese so kostenlos zur Verfügung. Neben Berufsmusikern laden auch viele Hobbykünstler ihre Musik auf YouTube hoch und YouTuber aus anderen Formaten versuchen sich an Musikvideos, wobei sowohl bekannte Lieder parodiert, als auch eigene Lieder veröffentlicht werden. So produziert z.B. das Comedy Trio Y-Titty schon lange Songparodien und veröffentlichte auch ein Album mit eigenen Liedern.

Comedy Videos sind ebenfalls sehr erfolgreich. Meist handelt es sich um Sketch Videos, in denen abstruse Geschichten erzählt werden, so z.B. bei den Amerikanern von CollegeHumour oder den SpaceFrogs, wobei oft auch parodiert wird, wie z.B. Werbespots. Dazu werden von manchen YouTubern Cartoonclips produziert, wie die ASDF Movies vom Briten Tomska oder es werden bekannte Filme neu vertont. In diesem Fall spricht man von einer Synchronisation. Bekannt für ihre Synchronisationen z.B. sind 3Dudel-

sack3 und Coldmirror, die dabei versuchen, jede Szene, mit neu eingesprochenen Texten und Zusatzgeräuschen, humorvoll nezugestalten. Das generelle Ziel bei Comedy Videos ist die Unterhaltung der Zuschauer.

2014 kaufte YouTube den Streaming Dienst Twitch.tv für ca. eine Milliarde Dollar auf. Twitch.tv ist ein Dienst, welcher sich auf live Streams von Videospielen konzentriert. Dabei können Nutzer anderen Nutzern live beim Spielen von Videospielen zusehen (vgl. ZDNet Artikel: <http://www.zdnet.de/88193515/bericht-youtube-kauft-streaming-site-twitch-fuer-eine-milliarde-dollar/>).

## **3.2 Gefahren für Kinder**

Social Media Plattformen bringen neben vielen Möglichkeiten auch viele Gefahren mit sich. Im Folgenden soll darauf eingegangen werden, welche Gefahren sich für Kinder und Jugendliche auf diesen Plattformen verbergen und wie diese umgangen werden können.

### **3.2.1 Datenschutz und Anonymität**

Das vermutlich größte Problem auf Social Media Plattformen ist der Datenschutz. Viele Kinder und Jugendliche geben gerne alles aus ihrem Leben bei Facebook preis. Dazu gehören oft auch die komplette Adresse oder die Schule. Dies kann Gefahren herauf beschwören, wenn sich die Kinder nicht mit den Privatsphäre Einstellungen auskennen. Grundsätzlich sind nach der Anmeldung erst alle Daten öffentlich. So überlässt es z.B. Facebook dem Nutzer selbst einzustellen, wer was sehen darf. Durch Unerfahrenheit oder auch Naivität geben Kinder oft zu viele Informationen öffentlich an, wodurch sie ein leichtes Ziel für mögliche Straftäter werden, da diese so sehr leicht an Informationen wie den Wohnort oder die Schule, die das Kind besucht kommen können.

Neben Straftätern sind z.B. auch Unternehmen sehr interessiert an den Daten der Nutzer diverser Social Media Plattformen. Durch diese Daten lassen sich präzise Kundenprofile erstellen und jeder Nutzer wird zunehmen gläsern. Hierbei geht besonders Facebook schon sehr weit und verkauft Nutzerdaten zur Zielgruppenanalyse an Werbepartner (vgl. FAZ Artikel: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/audience-insights-facebook-verkauft-seine-nutzer-12931625.html>).

Gegen das Datensammeln für Unternehmen lässt sich nur wenig ausrichten. Am effektivsten ist es, nicht alle Informationen preiszugeben. So lassen sich Informationen, wie die Adresse nicht so leicht herausfinden, wenn diese nicht angegeben werden. Um die Gefahr, Ziel eines Straftäters zu werden, theoretisch verringern zu können, müssen die

Privatsphäre Einstellungen entsprechend angepasst werden. So lässt sich z.B. auf Facebook einstellen, dass nur Freunde den Wohnort oder die Schule sehen dürfen, wodurch fremde Personen schlechtere Chancen haben, diese zu erfahren.

Es besteht ebenfalls die Gefahr, dass Kinder mit fremden Personen in Kontakt kommen, die ihnen nicht wohl gesonnen sind. Durch die Anonymität des Internets und der Möglichkeit auf Social Media Plattformen einen falschen Namen, ein falsches Bild, ein falsches Geburtsdatum usw. verwenden zu können, erleichtert es z.B. Pädophilen sehr mit potentiellen Opfern in Verbindung treten zu können. Sie können sich als Gleichaltrige, möglicherweise vom anderen Geschlecht, ausgeben und ungestörte Treffen vereinbaren. Sollte es nicht zu einem Treffen kommen, besteht trotzdem die Chance für Pädophile das Opfer nackt zu sehen. Durch Videochatfunktionen vieler Plattformen besteht die Möglichkeit das Kind oder den Jugendlichen zu sehen, da diese je nach Überredungskunst sehr weit gehen und sich ggf. vor der Webcam, über die die meisten Jugendlichen verfügen, ausziehen. So erhalten die Täter auch einen direkten Einblick in das Kinderzimmer (vgl. <http://www.spiegel.de/sptv/a-301244.html>).

Hier sind vor allem die Eltern in der Pflicht ihre Kinder zu sensibilisieren. So sollten Kinder lernen, niemanden zu ihren Kontakten hinzuzufügen, den sie nicht kennen. Auch müssen Kinder über die Gefahren, die von fremden aber auch von bekannten Personen ausgehen können aufgeklärt sein. So dass z.B. junge Mädchen nicht damit anfangen Nacktfotos von sich selbst zu verschicken, da diese dank WhatsApp usw. schnell weitergeleitet werden können. Jedoch müssen auch die Kinder und Jugendlichen bereit sein, den Ratschlägen Folge zu leisten. Viele Teenager nutzen Social Media zur Selbstdarstellung und wollen bewusst viel von sich preisgeben und über das Internet neue Kontakte knüpfen. Dabei handeln viele unvorsichtig und halten sich nicht an die Ratschläge der Eltern, da diese als uncool gelten.

### 3.2.2 Cybermobbing

Eine weitere große Gefahr für Kinder und Jugendliche ist das Cybermobbing. Mobbing bedeutet die gezielte Beleidigung, Demütigung und zum Teil auch physische Schädigung einer einzelnen Person durch eine Gruppe oder einzelne Personen über einen längeren Zeitraum hinweg. Meist weisen die Mobbingopfer eine körperliche Eigenschaft (starke Akne, schwächliche Statur, Übergewicht) oder das Fehlen von Statussymbolen (Markenklamotten, teures Handy) auf oder schreiben einfach bessere Noten („Streber“), was sie zum Angriffsziel der Täter macht, die sich als die stärkeren positionieren wollen. Die Art des Mobblings kann sich dabei je nach Täter und Opfer stark unterscheiden. Mobbing kann verbal erfolgen, wobei es sich vor allem um Beleidigungen oder böse Spitznamen, z.B. „Fat Amy“, aber auch um Drohungen bis hin zu Erpressungen handeln kann. Aber auch physisch, was vor allem direkten Einsatz von Gewalt beinhaltet. Dabei werden nicht nur dem Opfer selbst physische Schmerzen bereitet z.B. durch Schläge

und Tritte aber auch durch Waffengewalt, auch werden private Besitztümer gestohlen und/oder zerstört. Als Drittes gibt es noch die psychische Form des Mobbing. Diese Form zielt vor allem darauf ab, das Opfer seelisch und psychisch fertig zu machen. So werden Lügen und schlechte Gerüchte verbreitet oder das Opfer wird aus Gruppen, wie der Klassengemeinschaft oder dem Freundeskreis ausgeschlossen und zunehmend isoliert oder ignoriert und verleumdet (vgl. Katzer, Cybermobbing – Wenn das Internet zur W@ffe wird, 2014, S.58 – 59).

Die klassische Form des Mobbing beschränkte sich bei Kindern und Jugendlichen bisher meist auf die Zeit, die sie in der Schule verbringen. Sollte es zwischen Tätern und Opfer keinen Frieden geben, blieb für das Opfer meist noch ein Schulwechsel als Option, um dem Mobbing zu entkommen.

Durch die zunehmende Popularität von Social Media entstand in den letzten Jahren jedoch eine neue Art des Mobbing, welche sich nicht an Schulzeiten hält, das Cybermobbing. Hierbei nutzen die Täter Social Media Plattformen und Chat Rooms, um das Opfer zu schikanieren. Hierbei wird vor allem die psychische Form des Mobbing angewandt. Lügen und Gerüchte lassen sich über Social Media deutlich schneller verbreiten, genau wie peinliche Bilder vom Opfer. Auch ein Schulwechsel bringt bei Cybermobbing oft keine Besserung. Über das Internet können die bisherigen Täter mit den neuen Klassenkameraden des Opfers Kontakt aufnehmen, diesen Lügen erzählen oder Gerüchte weiter verbreiten und selbst zum Mobbing aufstacheln. Viele Teenager, die solchen Attacken ausgesetzt sind verfallen in eine Depression, aus der manche nur noch mit Selbstmord herausfinden.

Ein sehr bekanntes Beispiel für Cybermobbing und dessen Folgen ist die 15 jährige Amanda Todd aus Vancouver in Kanada. In einem Chatroom wurde sie von einem Mann dazu überredet, ihm ein Bild ihrer nackten Brüste zu schicken. Er verschickte das Bild an alle ihre Schulkameraden und erstellte eine Facebook Seite mit dem Bild. In der Schule und über Social Media begann massives Mobbing gegen sie mit Aufforderungen zum Selbstmord. Nach jedem Schulwechsel wurde das Bild auch an ihrer neuen Schule verbreitet. Ein erster Selbstmordversuch scheitert, welcher den Tätern noch mehr Angriffsfläche bietet. Auch ein zweiter Selbstmordversuch schlägt fehl. Im September 2012 lädt sie ein Video auf YouTube hoch, in dem sie ihre Geschichte erzählt und um Hilfe bittet. Im Oktober 2012 begeht sie Selbstmord. Ihr Video wurde bis heute (Stand 9.6.2015) über 10,9 Mio. mal angeklickt. Amanda Todd wurde zu einer Symbolfigur für die Folgen und das Ausmaß von Cybermobbing (vgl. Welt Artikel: <http://www.welt.de/vermischtes/article110103789/Der-stumme-Hilferuf-der-Amanda-Todd-15.html>).





Abbildung 3: Screenshot von Amanda Todds Video (eigene Erstellung)

Es ist nicht möglich generelle Lösungsansätze bei laufendem Mobbing zu bieten, da jeder Fall anders ist und auch Täter und Opfer unterschiedlich reagieren. Jedoch können Ansätze zur Prävention von Cybermobbing aufgezeigt werden. Catarina Katzer ist der Ansicht, dass die Eltern eine große Rolle bei der Prävention von Cybermobbing helfen können. Eltern haben bei Kindern als erstes die Vorbildfunktion inne und geben den Kindern ihre Wert- und Normvorstellungen weiter. Dabei sollten sie auch Themen wie Cybermobbing in die Erziehung einfließen lassen, um das Kind dafür zu sensibilisieren. Außerdem erhöht ein Gewaltfaktor, den das Kind zuhause erlebt, die Gewaltbereitschaft außerhalb der Familie, ebenso wie ein zu strenger Erziehungsstil, fehlende familiäre Bindung, familiäre Probleme. Eltern von Mobbingopfern gelten oft als Übervorsichtig und lassen dem Kind zu wenige Freiheiten, um sich selbst entfalten zu können. Dadurch entwickelt das Kind schnell ein negatives Selbstbild mit nur wenig Selbstvertrauen, was es zu einem leichten Ziel für Mobbing macht. Dazu kommt von den Eltern beider Seiten noch oft eine gewisse Unerfahrenheit mit dem Internet, was dazu führt, dass diese die Geschehnisse dort schnell unterschätzen und deshalb nicht ernst nehmen.

Vor allen Dingen sollten Eltern Vorbilder sein und den Kindern kein Cybermobbing vorleben. So beteiligen auch Eltern sich oft an Cybermobbing und gehen dabei z.B. gegen die Eltern des Opfers oder gegen Lehrer vor. Eltern von Opfern sollten auf gewisse Warnhinweise achten, wie dass das Kind oft krank ist, Angst vor der Schule hat, mit zerstörten Sachen nach Hause kommt oder nachlassende Schulleistungen. Aber auch eine veränderte Nutzung des Internets oder des Computers und Geheimniskrämerei

können Hinweise auf Cybermobbing sein. Sollte der Fall eintreten, ist es wichtig, das Kind ernst zu nehmen und ihn bei der Datensicherung von beleidigenden oder verleumderischen Inhalten zu unterstützen. Dazu können mit Hilfe des Providers oder der entsprechenden Social Media Seite Kontakte gesperrt werden, um keine Nachrichten mehr von diesen zu empfangen. Außerdem sind Freunde wichtig, welche dem Opfer den Rücken stärken und ihn und die Eltern über verbreitete Inhalte informieren. Hierbei besteht das Problem, dass viele Freunde empfänglich für Verleumdungen sind und es bei vielen Mobbingopfern vorkommt, dass sich die Freunde von ihnen abwenden, so dass sie isoliert dastehen.

Neben den Eltern und Freunden sind laut Katzer auch die Lehrer in der Pflicht zur Prävention von Cybermobbing beizutragen. Viele Lehrer nehmen Mobbing nicht ernst und sind selbst zu unerfahren mit Social Media, um effektive Prävention betreiben zu können. Zuerst sollten Lehrer entsprechende Fortbildungen erhalten und eine höhere Sensibilität für Mobbing entwickeln. Anschließend können sie mit der Medienerziehung bei den Schülern beginnen. Kinder sollten den richtigen Umgang mit Medien in der Schule lernen. So würde die Gefahr eines Falles, wie dem von Amanda Todd verringert werden. Dazu sollten in der Schule Hilfsmöglichkeiten für Kinder, die unter Mobbing oder Cybermobbing leiden, eingerichtet werden, wo die Kinder Hilfe bekommen können (vgl. Katzer, Cybermobbing – Wenn das Internet zur W@ffe wird, 2014, S. 148 – 190).

### **3.2.3 Kostenfallen**

Die generelle Nutzung der meisten sozialen Netzwerke ist kostenlos verfügbar. Jedoch gibt es auf vielen Seiten Kostenfallen, welche die Nutzer finanziell schädigen können.

Eine sehr bekannte Kostenfalle sind die Browserspiele, welche sich über Facebook spielen lassen, wie z.B. Farmville. Grundsätzlich sind diese Spiele kostenlos spielbar. Um jedoch gewisse Premiuminhalte freischalten zu können, lange Wartezeiten zu überbrücken oder um das Spiel ab einem gewissen Punkt überhaupt weiterspielen zu können, fallen Gebühren an. Diese Gebühren werden als Mikrotransaktionen bezeichnet, da es sich meist nur um Kosten in Höhe von ein paar Euro handelt. Erwachsene sind meist in der Lage diese Kosten und die Folgen dazu richtig einzuschätzen. Diese Fähigkeit fehlt vielen Kindern und Jugendlichen noch, wodurch diese schnell in diese Kostenfalle tappen. Was mit kleinen Kosten anfängt, kann sich über die Zeit erheblich steigern, wodurch bei manchen Fällen schon Beträge im vierstelligen Bereich zusammen kamen.

Die Gebühren für diese Mikrotransaktionen lassen sich z.B. per Kreditkarte, mit PayPal, über Paysafecards oder mit kostenpflichtigen Anrufen und SMS bezahlen.

Kinder und Jugendliche verfügen in den seltensten Fällen über eine eigene Kreditkarte, wobei das Geld für die Eltern in diesen Fällen meist keine Rolle spielt. Jedoch gab es

schon Fälle, in denen Kinder die Kreditkarten der Eltern stahlen, um damit Mikrotransaktionen in Browserspielen zu tätigen.

PayPal ist ein Dienst zur sofortigen Onlineüberweisung von Geldbeträgen. Hierfür wird ein eigenes Konto benötigt und es ist offiziell erst ab 18 Jahren erlaubt, sich ein PayPal Konto anzulegen. Sollten die Kinder die Zugangsdaten der Eltern nicht kennen, ist die Gefahr, dass sie über diesen Weg Gebühren zahlen relativ gering.

Paysafecards sind Karten, welche an vielen Orten, wie z.B. Tankstellen oder bestimmten Geschäften erwerben lassen. Auf diese Karte wird ein bestimmter Betrag gezahlt und der Käufer erhält einen Code, mit dem er anschließend online Käufe abschließen kann. Für Paysafecards gibt es strenge Vorgaben, wie hoch ein Betrag maximal sein darf, je nachdem wie alt der Käufer ist.

<b>Alter des Käufers</b>	<b>Maximalbetrag der Karte</b>
Bis 11 Jahre	10 €
Bis 13 Jahre	25 €
Bis 15 Jahre	50 €
Bis 17 Jahre	100 €
Ab 18 Jahren	Unbegrenzt

*Tabelle 1: Maximalbeträge für Paysafecards*

Viele Geschäfte gehen bei diesen Regelungen noch einen Schritt weiter und verkaufen Paysafecards generell erst ab 18 Jahren. Bei Paysafecards ist es für Kinder schwer, diese heimlich zu erwerben. Dazu muss es über das nötige Geld verfügen, wobei es sich in der Regel um sein Taschengeld handelt. Es ist auch für ein Kind möglich höhere Beträge über Paysafecards zu erhalten, indem es nacheinander in verschiedene Geschäfte geht und eine zu dem Betrag erwirbt, den es erhalten darf. Durch den Erwerb mehrerer Karten summiert sich folglich auch der Betrag.

Die gefährlichste Art, Mikrotransaktionen zu tätigen, stellen kostenpflichtige Anrufe und SMS dar. Fast jedes Kind ist heutzutage in der Lage mit einem Handy umzugehen und manche besitzen schon früh ein eigenes. Da sie selbst jedoch meist nur über Handys mit einem geringen Guthaben verfügen, nehmen sie sich meist die Handys der Eltern oder das Festnetztelefon, um die kostenpflichtigen 0900er Nummern anzurufen, bei denen sie die Mikrotransaktionen tätigen können oder sie verschicken SMS an die entsprechenden Nummern, wodurch hohe Beträge zusammenkommen können.

Neben Browserspielen gibt es noch andere Methoden, welche digitale Kostenfallen darstellen. Dabei kann es sich um klassische Werbung, in Form von Werbebannern oder Werbemails, handeln, welche den Nutzer auf bestimmte Seiten locken und zum Kauf von Produkten oder Dienstleistungen anregen soll. Dazu kommen noch Spammails, die

nicht nur Viren oder Trojaner verschicken, sondern auch oft zu Kostenfallen, wie angeblich gewonnenen Gewinnspielen oder verschiedenen Abonnements führen.

Um diesen Kostenfallen aus dem Weg zu gehen, empfehlen sich für Eltern mehrere Handlungsweisen, welche aber miteinander kombinierbar sind. Die Kinder sollten frühzeitig über solche Kostenfallen aufgeklärt werden und auch darüber, nicht jede E-Mail die sie erhalten auch zu öffnen oder ernst zu nehmen.

Die Eltern sollten mit den Kindern über kostenpflichtige Telefonate und SMS sprechen und ihnen klar machen, dass sie dies nicht ohne Erlaubnis tun dürfen. Außerdem sollten sie darauf achten, ob sich das Kind vermehrt das Telefon nimmt und ob das eigene Handy oder sogar die Kreditkarte zwischendurch verschwindet. Dazu sollte das Spielverhalten des Kindes beobachtet werden, z.B. ob es diese Browsergames nur gelegentlich oder über eine längere Zeit pro Tag spielt.

Kinder sollten ein Taschengeld erhalten, worüber sie frei verfügen können. Wenn sie damit ihre Onlinespiele bezahlen wollen, bekommen sie im Umkehrschluss andere Dinge nicht, die sie sich kaufen könnten.

Sollte trotz allem z.B. eine hohe Telefonrechnung eintreffen, haben die Eltern die Möglichkeit dagegen vorzugehen, solange sie dies rechtzeitig tun. So gab es schon einen Fall, bei der einer Familie die entstandenen Kosten, durch kostenpflichtige Telefonate, in Höhe von 2.800 € erstattet wurden, da der Sohn, welcher für die Telefonate verantwortlich war, mit 13 Jahren nur bedingt geschäftsfähig war und der Betrag den Rahmen des Taschengeldparagraphen stark gesprengt hatte.

Sollten die Eltern mit gerichtlichen Schritten jedoch zu lange warten, kann ihnen die Erstattung verwehrt bleiben (vgl. browsergames-testen.de Artikel: <http://www.browsergames-testen.de/kostenfalle-browsergames-worauf-sollten-onlinespieler-achten-12693.html>).

### 3.3 Pädagogik auf YouTube

Durch den großen weltweiten Erfolg von YouTube bei Kindern und Jugendlichen, kam die Idee auf, YouTube nicht bloß als Plattform bloßer Unterhaltung nutzen zu können. Besonders junge Kinder sollten die Möglichkeit erhalten dort auch etwas zu lernen. So entstehen besonders im englisch sprachigen Raum vermehrt YouTube Kanäle, welche eine pädagogische Absicht verfolgen und gleichzeitig unterhaltsam sein sollen. Dabei können die Kinder etwas zu einem Thema pro Video lernen, wobei sich die YouTuber große Mühe geben, gleichzeitig das Kind bei Laune zu halten, was zur Folge hat, dass sehr viele Videos musikalischer Natur sind.

Im Folgenden werden einige große Kanäle aus dem Bereich education vorgestellt. Hierbei handelt es sich größtenteils um englischsprachige Kanäle, da diese die erfolgreichsten auf YouTube darstellen.

### 3.3.1 Sesame Street

The Sesame Street oder auf Deutsch die Sesamstraße ist eine amerikanische Fernsehserie, welche zum Großteil mit Puppen, die auf dem Prinzip von Jim Hensons Muppets basieren, und teilweise auch mit echten Darstellern produziert wird. Eine Folge der Sesame Street besteht größtenteils aus kurzen Beiträgen, in denen die Puppen gewisse Zusammenhänge oder Dinge erklären. Die Sendung verfolgt sowohl das Ziel, Kinder zu unterhalten, als auch pädagogische Inhalte zu vermitteln.

Diese einzelnen Beiträge der englischsprachigen Originalausgabe werden auf dem offiziellen YouTube Kanal hochgeladen. Dieser Kanal erreicht derzeit ca. 1,4 Mio. Abonnenten und gilt damit als sehr erfolgreich (vgl. Socialblade.com Statistik Sesame Street: <http://socialblade.com/youtube/user/sesamestreet>). Auch die deutsche Sesamstraße verfügt über einen YouTube Kanal, welcher jedoch nicht sehr erfolgreich ist.

Sowohl in der deutschen, als auch in der amerikanischen Version bekannte Charaktere wie Ernie & Bert, das Cookie Monster (dt. Krümelmonster), Kermit the Frog (welcher auch aus der Muppet Show bekannt ist), Elmo (dt. zeitweise Elma), Grover (dt. Grobi), Big Bird (dt. Bibi) oder The Count (dt. Graf Zahl) treten einzeln oder gemeinsam in den Videos auf und sprechen über Verhaltensweisen, Dinge oder Zahlen. Diese Dinge werden mit viel Humor verpackt und sollen das Kind bei Laune halten. Durch ihre unterschiedlichen Wesenszüge entstehen verschiedene Situationen, z.B. wenn der sachliche Kermit ein Wort erklären möchte und der übereifrige Grover versucht es zu veranschaulichen, ohne richtig zuzuhören oder der kindliche Ernie, der den sehr ernsten Bert mit seinen naiven Handlungen nervt.

Neben den bekannten Charakteren treten zahlreiche andere Puppen auf, sowie Prominente, welche sich mit den Puppen zusammensetzen um gewisse Worte und deren Bedeutung zu besprechen. So traten z.B. schon der Sänger Usher oder die Schauspielerin Christina Hendricks auf und sangen mit Elmo, Grover und anderen Puppen das Alphabet (Usher) oder sprachen mit Elmo über Technologie.

Unter älteren Nutzern von YouTube erlangte die Sesame Street durch ihre Parodie von bekannten Filmen wieder eine hohe Beliebtheit, so wurde z.B. aus Jurassic Park „Jurassic Cookie“.

### 3.3.2 LittleBabyBum

Der britische Kanal LittleBabyBum ist der laut Socialblade.com am meisten angesehene Kanal im Bereich education auf YouTube (vgl. Socialblade.com Statistik: <http://socialblade.com/youtube/top/category/education/mostviewed>).

Die Videos des Kanals sind für Kinder im Kindergartenalter ausgelegt, was daran erkennbar ist, dass die Animationen in den Videos sehr kindlich sind. Allgemein werden auf dem Kanal vor allem Nursery Rhymes hochgeladen, was ein englischer Begriff für Kinderlieder ist. Diese Kinderlieder beinhalten meist ein belehrendes Thema, wie z.B. wie schön es ist zu teilen. Dabei werden sie neben dem Gesang und der Musik, von den bereits erwähnten Animationen unterstützt. Hierbei handelt es sich meist um animierte Tiere oder Menschen, die den Liedtext bildlich darstellen, was den Kindern dabei hilft, den Text zu verstehen und ihn sich einzuprägen.

Neben einzelnen Liedern werden auf dem Kanal auch sogenannte Compilations hochgeladen. Dabei handelt es sich um lange Videos, in denen verschiedene Lieder hintereinander abgespielt werden. Diese Videos sind deutlich die erfolgreichsten des Kanals. Dieser Erfolg kommt vermutlich daher, dass Eltern diese Videos nutzen, um ihre Kinder für eine gewisse Zeit beschäftigen zu können, ohne zwischendurch immer wieder auf Play drücken zu müssen. So wurde die 54 Minuten lange Compilation „Wheels On The Bus | Plus Lots More Nursery Rhymes“ über 646 Mio. mal aufgerufen und zählt damit wahrscheinlich zu den meistgesehenen Videos überhaupt auf YouTube (vgl. Socialblade.com Statistik: <http://socialblade.com/youtube/user/littlebabybum/videos/mostviewed>).

### 3.3.3 Teatimewithtayla

Teatimewithtayla gehört mit ca. 66.000 Abonnenten nicht zu den ganz großen Kanälen im Bereich education, jedoch ist er dem Verfasser dieser Arbeit während der Recherche mehrfach ins Auge gefallen.

Der Kanal wird von einer jungen Amerikanerin namens Tayla geführt und beinhaltet größtenteils Vlogs für Kinder. Dabei wird den Kindern pro Video eine bestimmte Sache beigebracht. So hat sie ganze Videoreihen hochgeladen, in denen sie z.B. pro Video einen Buchstaben oder eine Farbe erklärt. In den Videos werden die Kinder direkt angesprochen und es werden viele Beispiele zum besseren Verständnis angebracht. Dieser Kanal ist dem Verfasser aufgefallen, da er sich im Vergleich zu vielen größeren, wie LittleBabyBum nicht so sehr auf eine musikalische Untermalung stützt. Die Videos haben den Stil einiger Kinderfernsehsendungen, in denen die Darsteller den Zuschauer direkt ansprechen und Begriffe erläutern.

Neben diesen Vlogs gibt es eine Reihe von Videos, in denen Tayla amerikanische Kinderlieder singt. Dafür hat sie auf ihrem Kanal schon eine DVD mit einigen dieser Lieder angekündigt.

Zusätzlich zu dem YouTube Kanal betreibt Tayla eine eigene Website, welche sie zur Selbstvermarktung nutzt. Dort bietet sie Eltern, deren Kinder ihre Videos mögen, Celebration packages für die Kinder an. Dabei handelt es sich um individuelle Grüße von Tayla zum entsprechenden Tag, der gefeiert wird. Die Art der Grüße variiert je nach Preiskategorie, zwischen einem Telefonanruf, einem persönlichen Grußvideo und einem Skypegespräch (vgl. teatimewithtayla Website: <http://teatimewithtayla.com/celebrate-with-tayla>).

### 3.3.4 Mothergooseclub

Der Mothergooseclub ist, ähnlich wie die Sesame Street, eine amerikanische Fernsehserie für Kinder im Kindergartenalter, welche ihre Clips auch auf ihrem erfolgreichen YouTube Kanal hoch lädt.

Der Name Mothergooseclub leitet sich von der literarischen Figur Mother Goose (dt. Mutter Gans) ab, welche vor allem in britischen und amerikanischen Werken Gedichte, Lieder, Verse oder Abzählreime für Kinder vorträgt.

Im Gegensatz zur Sesame Street handelt es sich beim Mothergooseclub um eine recht neue Sendung. Während die Sesame Street seit 1969 im amerikanischen Fernsehen läuft, gibt es den Mothergooseclub erst seit 2011.

Einen weiteren großen Unterschied stellen die Hauptdarsteller dar. Während bei der Sesame Street meist muppetähnliche Puppen und Prominente auftreten, sind die Hauptdarsteller des Mothergooseclub Kinder in bunten Kostümen.

Die Videos bestehen im Allgemeinen aus, von den Kindern gesungenen, Liedern. Dabei sind die Kinder zu sehen, welche tanzen oder zum Lied passende Bewegungen ausführen. Bei den Liedern handelt es sich meist um amerikanische Kinderlieder, aber auch um Lieder zu Sportarten oder Tieren. In einigen Videos haben die Kinder keinen Auftritt. Diese Videos bestehen dann aus Zeichentrickfiguren, welche das Lied visuell untermauern.

Ähnlich wie LittleBabyBum bietet auch der Mothergooseclub lange Videos an, in denen verschiedene Lieder gesungen werden. Auch diese Videos gehören mit zum Teil über 100 Mio. Klicks zu den erfolgreichsten auf diesem Kanal (vgl. Socialblade.com Statistik: <http://socialblade.com/youtube/user/mothergooseclub/videos/mostviewed>).

### 3.3.5 Fazit

Allgemeine pädagogische Arbeit kann auf YouTube betrieben werden. Die Arbeit auf YouTube unterscheidet sich nur bedingt von der Art der pädagogischen Arbeit, welche im Fernsehen betrieben werden kann.

Der größte Unterschied dabei ist die Verfügbarkeit. Während Kindersendungen im Fernsehen nur zu bestimmten Uhrzeiten verfügbar sind, besteht auf YouTube die Möglichkeit, jederzeit auf das Video, welches das Kind sehen möchte, zuzugreifen.

Durch eine begrenzte Senderzahl, ist auch an das Angebot an pädagogischen Inhalten im Fernsehen begrenzt und die Macher von Fernsehproduktionen sind oft eingeschränkt in ihrer Handlungsfreiheit, da ein gewisser Profit gefordert wird. Auf YouTube haben die Produzenten hinter den Kanälen freie Hand und müssen sich nicht an feste Programmzeiten halten. So können sie auch Videos von einer Stunde oder mehr produzieren, was sich im Fernsehen nur schwer ausstrahlen lassen würde. Dabei beweisen Kanäle wie Mothergooseclub oder LittleBabyBum, dass besonders diese Videos erfolgreich sind.

Fernsehsendungen wie die Sesame Street oder der Mothergooseclub nutzen YouTube, um ihre Videos jederzeit sichtbar zu machen. So können auch Kinder, die eine Folge im Fernsehen verpasst haben, diese nachholen.

Diese Vorteile stehen bisher fast ausschließlich englischsprachigen Kindern zur Verfügung. In Deutschland scheint dieses Interesse für pädagogische Inhalte bisher nicht wirklich vorhanden zu sein.

Jedoch lassen sich Kanäle, wie der von der Sesame Street, auch nutzen, damit nicht englischsprachige Kinder ihre Englischkenntnisse verbessern, da die Sprache sehr simpel gehalten ist und auch einzelne Wörter erklärt und veranschaulicht werden.



## 4 Videospiele und Pädagogik

„Computerspiele sind mittlerweile ein allgegenwärtiges, gar globales Phänomen von großer sozialer, kultureller, technologischer und wirtschaftlicher Bedeutung.“ (Wimmer, Massenphänomen Computerspiele, 2013, S. 9).

Videospiele oder Computerspiele sind besonders für jüngere Generationen ein sehr wichtiges Thema. Im Folgenden wird vor allem von Videospielen gesprochen, da der Begriff Computerspiele impliziert, dass die Spiele nur auf dem heimischen Computer gespielt werden können. Jedoch besteht diese Möglichkeit auch für dafür angefertigte Heimkonsolen und kleine Handhelds, sowie für mobile Geräte wie Smartphones und Tablets.

Noch bevor die Technologie soweit fortgeschritten war, dass jeder Haushalt einen Heimcomputer besaß, wurden die ersten Videospielkonsolen entwickelt. Als wegweisend gelten dabei zum einen das „Magnavox Odyssey“, als erste Heimkonsole weltweit, und das Spiel „Pong“ vom amerikanischen Unternehmen Atari. Atari galt eine lange Zeit als das größte Unternehmen für Videospiele überhaupt, verlor jedoch während des großen Videospielcrashes von 1983 stark an Bedeutung. Zu Beginn der 1980er Jahre wurde der Markt für Videospiele mit einer Vielzahl an Konsolen und Spielen von teils sehr schwacher Qualität überflutet, wodurch die Absatzzahlen der Branche, besonders bei Atari, einbrachen. Diesen Crash nutzte das japanische Unternehmen Nintendo und brachte mit dem „NES“ seine erste Konsole und ein eigenes Qualitätssiegel für Spiele heraus, welche ein großer Erfolg wurden und den Absatzmarkt für Konsolen wieder stark antrieben. Der Markt für Videospielkonsolen wird heute von drei großen Unternehmen dominiert, von Microsoft mit der „Xbox One“, Sony mit der „Playstation 4“ und Nintendo mit der „Wii U“ (vgl. gamezgeneration.de Artikel: <http://www.gamezgeneration.de/special-der-video-game-crash-von-1983/>).

Durch eine rasant fortschreitende Technik entwickelte sich die Qualität der Spiele, hinsichtlich auf Spielmechanik und Grafikqualität, über die Jahre hinweg extrem weiter. So wird das Atari Spiel zum Film „E.T.“ von 1982 oft als das schlechteste Spiel aller Zeiten bezeichnet, während „The Witcher 3“ derzeit als eines der besten Spiele gefeiert wird.



Abbildung 4: Zum Vergleich: Grafik des Spiels zu E.T. von 1982 (Quelle: chip.de)



Abbildung 5: Zum Vergleich: Grafik von "The Witcher 3" von 2015 (Quelle: gamezine.de)

Neben dem Heimkonsolenmarkt war lange Zeit die Spielhalle mit ihren Arcade-Automaten richtungsweisend für neue Videospiele. Auch haben einige sehr erfolgreiche Arcade-Spiele den Sprung vom Automaten auf die Konsolen und den Computer geschafft, wie z.B. „Donkey Kong“, „Mortal Kombat“ oder „Street Fighter“ und Arcade-Figuren wie „Pac Man“ oder die „Space Invaders“ genießen bis heute Kultstatus unter Spielern.

Im folgenden Kapitel wird zuerst darauf eingegangen, welche Arten von Videospielen es gibt, wobei nur bedingt zwischen Konsolen- und PC Spielen unterschieden wird. Anschließend wird auf die Gefahren, die Spiele für Kinder und Jugendliche bergen können eingegangen und abschließend über pädagogische Inhalte in Spielen gesprochen.

## **4.1 Spielegenres - Was ist was?**

Kein Spiel ist wie das andere. So erfordert jedes Spiel andere Fähigkeiten und kann dabei helfen, diese zu verbessern. So erfordert z.B. ein Strategiespiel logisches Denken und eine schnelle Auffassungsgabe, während bei einem Sportspiel vor allem die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit erforderlich ist. Jedoch lassen sich Spiele in bestimmte Genres einteilen, da sie zwar nicht gleich sind, aber Parallelen zueinander aufweisen.

Zwischen den klassischen Genres gibt es auch sogenannte „Mixgenres“, welche Elemente aus mehreren Genres miteinander vereinen, um ein neues Spielgefühl zu erschaffen. Ein sehr gutes Beispiel dafür ist das Science-Fiction Spiel „Mass Effect“. Generell spielt sich Mass Effect wie ein „Third Person Shooter“, was bedeutet, dass der Spieler meist den Rücken seiner Spielfigur sieht, um im Spiel voran zu kommen, Deckung suchen und mit Schusswaffen herankommende Gegner bekämpfen muss. Gleichzeitig beinhaltet das Spiel viele Elemente eines Rollenspiels mit einer großen Entscheidungsfreiheit. So kann der Spieler in den zahlreichen Gesprächen mit anderen Charakteren (sog. „NPCs“) zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten wählen, welche unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Zudem wird der Spieler immer wieder vor moralische und ethische Entscheidungen gestellt, wie z.B. welches von zwei Teammitgliedern gerettet werden soll, wobei das andere definitiv sterben wird und der Charakter sammelt im Laufe des Spiels Erfahrungspunkte, wodurch sich neue Fähigkeiten erlernen und verbessern lassen.

Im Folgenden werde ich auf die unterschiedlichen Spielegenres eingehen und versuchen die jeweiligen pädagogischen Möglichkeiten darin festzustellen.

### **4.1.1 Simulatoren und Strategiespiele**

Wer das Wort Simulation hört denkt vermutlich direkt an einen Flugsimulator, mit dem Piloten ihre Fähigkeiten trainieren und Gefahrensituationen üben. Solche Programme gibt es schon seit längerem auch für den Heimcomputer, bei dem jeder Spieler z.B. ein Flugzeug lenken kann, wobei der Realismus und das Spielprinzip von Spiel zu Spiel variiert. So gibt es Simulatoren, in denen der Spieler Luftkämpfe mit seinem Flugzeug durchführt, aber auch Spiele, in denen eher alltägliche Dinge, wie das bloße Fliegen von einem Flughafen zu einem anderen nachgestellt werden.

Natürlich gibt es nicht nur Flugsimulatoren, sondern auch zu inzwischen fast allen Fahrzeugen, wie z.B. den „Landwirtschaftssimulator“, in dem eine Großzahl von unterschiedlichen landwirtschaftlichen Fahrzeugen geführt werden kann. Parodiert wurde dieses Genre durch den „Goat Simulator“, in dem der Spieler eine Ziege steuert und möglichst viel Chaos anrichten soll.

Neben dem Steuern von Fahrzeugen gibt es bei Simulatoren noch die Möglichkeit z.B. in die Rolle eines Diktators oder Gottes zu schlüpfen und sein Volk zum mächtigsten aller Völker aufsteigen zu lassen, was z.B. bei den „Civilisation“ oder „Tropico“ Spielen der Fall ist. Häufig wird für diese Spiele auch der Begriff „Aufbaustrategiespiel“ verwendet, da sich das Spielkonzept vor allem auf das Aufbauen einer erfolgreichen Zivilisation konzentriert.

Im Gegensatz dazu stehen die anderen Arten der Strategiespiele. In diesen ist das Spielziel, eine Armee aufzubauen und den Gegner durch Truppenstärke und die richtige Strategie zu besiegen. Hierbei müssen die Spiele nach ihrem Rundenablauf entschieden werden. So gibt es die rundenbasierten Strategiespiele, in denen jeder Spieler nacheinander seinen Zug ausführt und seine Truppen taktisch sinnvoll positioniert, was dem Schachspiel nachempfunden ist (wie z.B. bei „Heroes of Might and Magic“), und die Echtzeitstrategiespiele, in denen alle Züge gleichzeitig verlaufen und neben taktischem Geschick auch Schnelligkeit erforderlich ist (z.B. bei „Starcraft“ oder „Age of Empires“). Diese Spiele lassen sich Online gegen andere Spieler spielen, aber auch lokal gegen computergesteuerte Gegner.

Zu den Simulationen gehören auch die zahlreichen Sportspiele. So gibt es zu fast jeder erfolgreichen Sportart, egal Fußball, Basketball, American Football oder Eishockey, ein entsprechendes Spiel, wobei der Spieler meist zwischen vielen Profimannschaften wählen kann um diese zu spielen. Die meisten dieser Sportsimulationen erscheinen jedes Jahr zu Beginn der neuen realen Saisons mit den aktuellen Trikots, Mannschaften und Spielern. Die erfolgreichsten dieser Sportspiele sind die „Fifa“ (Fußball) und die „Madden“ (American Football) Reihen, wobei sich Fifa in Europa am besten verkauft, während Madden die USA dominiert.

Außerdem gibt es zahlreiche andere Sportspiele, welche nicht jedes Jahr erscheinen. Wie z.B. zahlreiche Rennspiele, welche ein hohes Maß an Geschicklichkeit erfordern, z.B. „Need for Speed“.

Die erfolgreichste Simulation aller Zeiten, ist die Lebenssimulation „Die Sims“, in dem der Spieler das alltägliche Leben einer virtuellen Familie bestimmt.

Simulatoren helfen Spielern dabei, die Fähigkeit zu entwickeln, schnell die richtigen Entscheidungen treffen zu können. Außerdem ist systematisches Denken erforderlich, um die gewünschten Erfolge zu erzielen.

Strategiespiele fördern die Kreativität des Spielers, sein Multitasking und die Fähigkeit Probleme erfassen, analysieren und systematisch lösen zu können.

### 4.1.2 Adventures

Das Wort Adventure (dt. Abenteuer) drückt das Prinzip dieser Spiele gut aus. Der Spieler soll ein Abenteuer erleben, wobei ihn eine unterhaltsam erzählte Geschichte dazu motivieren soll, das Spiel weiter zu spielen. Während des Spiels muss der Spieler Aufgaben (im Folgenden als „Quests“ bezeichnet) erfüllen, welche nicht immer etwas mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben.

Die klassische Form des Adventures sind die „Point-and-Click-Adventures“ aus den 1990er Jahren, wie z.B. „Monkey Island“ in denen der Spieler gewisse Objekte auf dem Bildschirm anklicken musste, um Aktionen hervorzurufen. Diese Spiele enthalten für gewöhnlich viele Rätsel, die die Kreativität und das logische Denken des Spielers herausfordern. Heute werden kaum noch „Point-and-Click-Adventures“ produziert. Dafür werden Adventures interaktiver gestaltet, wobei sich der Spieler in bestimmten Gebieten freier bewegen kann. Gute Beispiele dafür wären „Life is Strange“ oder die Spiele des Studios „Telltale Games“, welche solche Adventures zu vielen bekannten Filmen, Serien oder Spielen wie „The Walking Dead“, „Game of Thrones“ oder „Zurück in die Zukunft“ produzieren.

Spannender geht es in den „Action-Adventures“ zu. Dort muss der Spieler mit seinem Charakter Rätsel lösen, häufig auch klettern und Gegner bekämpfen, welche versuchen ihn am Weiterkommen zu hindern. Die bekannteste „Action-Adventure“ Reihe ist ohne Zweifel „Tomb Raider“, während die „Assassin's Creed“ Reihe, derzeit am erfolgreichsten ist.

Im weiteren Sinne gehören auch Rollenspiele zum Genre der Adventures. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Charakters, welchen er häufig selbst gestalten kann und versucht mit diesem eine Vielzahl an Quests zu erledigen. Durch das Erledigen von Quests und das Besiegen von Gegnern sammelt der Spieler Erfahrungspunkte, wodurch er neue Fähigkeiten für seinen Charakter freischalten kann. Meist spielen diese Spiele in einer mittelalterlichen Fantasywelt. Bekannte Rollenspiele sind z.B. die „Dragon Age“ oder „The Elder Scrolls“ Reihen, wobei die „Dragon Age“ Spiele mit einer sehr gut erzählten Geschichte aufwarten, während besonders „The Elder Scrolls 5: Skyrim“ durch eine unglaublich hohe Zahl an Quests, die nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben, zu einer langen Spielzeit motiviert.

Neben diesen Rollenspielen dürfen die Online-Rollenspiele nicht vergessen werden. Hier erstellt sich der Spieler auch einen Charakter und spielt in einer Welt mit vielen anderen Spielern. So können gemeinsam gewisse Quests absolviert werden oder die

Spieler messen sich in „PvP“ Kämpfen miteinander. Das erfolgreichste und bekannteste Online-Rollenspiel ist zweifellos „World of Warcraft“.

Adventures fordern dem Spieler ein hohes Maß an Kreativität und logischem Denken ab. Dazu wird die Problemlösungsfähigkeit phantasievoll angeregt. In Online Spielen wird dazu die Sozialkompetenz gefördert, da die Spieler, um gewisse Quests zu erledigen, zusammenarbeiten müssen.

### 4.1.3 Actionspiele

In Actionspielen steuert der Spieler für gewöhnlich eine Figur und versucht ein bestimmtes Ziel zu erreichen. In den meisten Sub-Genres wird der Spieler dabei von einer großen Zahl von Gegnern angegriffen und er muss sich gegen diese, meist mit Schusswaffen, behaupten. Hierbei handelt es sich um „Shooter“.

Dabei unterscheidet die Perspektive, aus der der Spieler das Spiel erlebt, zwischen den Sub-Genres der Shooter. Wenn der Spieler das Spiel aus den Augen seiner Spielfigur erlebt, handelt es sich um einen „Ego-Shooter“. Hierbei ist meist das Hauptprinzip des Spiels das Besiegen der gegnerischen Einheiten. „Ego-Shooter“ sind als Online Spiele sehr beliebt, wobei normalerweise zwei Teams in unterschiedlichen Spielmodi gegeneinander antreten. Bekannte „Ego-Shooter“ sind z.B. „Counter Strike“ und „Call of Duty“. Sieht der Spieler meist den Rücken seiner Spielfigur und soll neben dem Schießen auch immer wieder Deckung suchen, wird von einem „Third-Person-Shooter“ gesprochen, wie z.B. bei „Mass Effect“ oder „Gears of War“.

„Shoot'em Ups“ sind wiederum „Shooter“ in denen der Spieler seine Spielfigur meist von der Seite sieht, von links nach rechts durch einen zweidimensionalen Level laufen muss und dabei mit unbegrenzter Munition auf herankommende Gegner schießen soll, wie z.B. bei den alten Teilen von „Duke Nukem“.

Zu Actionspielen gehören auch die Kampfspiele oder „Beat'em Ups“. Dabei treten meist entweder zwei Spieler oder ein Spieler und ein Computerspieler gegeneinander an. Sie spielen jeweils eine Figur, welche sich mit Kampfsportkünsten messen. Bekannte „Beat'em Ups“ sind z.B. „Street Fighter“ und das für seinen hohen Gewaltgrad bekannte „Mortal Kombat“.

Im Gegensatz zu all diesen Spielen stehen die „Jump'n'Runs“. Bei diesen versucht der Spieler ein bestimmtes Ziel zu erreichen und muss dazu viele Sprünge durchführen. Bekannte „Jump'n'Runs“ sind z.B. „Super Mario Bros.“ oder „Donkey Kong Country“.

Actionspiele verbessern die Reaktionsfähigkeit des Spielers, dazu werden die Konzentrationsfähigkeit und die Geschicklichkeit des Spielers geschult. Als pädagogisch wirksam können diese Spiele gelten, wenn es darum geht mit Misserfolgen und Stress klar

zu kommen. Durch Online Partien wird auch die Sozialkompetenz gefördert. Gesondert zu betrachten sind jedoch die „Ego-Shooter“, da im Folgenden noch über eine Jugendgefährdung dieser Spiele gesprochen werden muss.

## 4.2 Gefahren bei Videospielen

Viele Spieler wollen es vielleicht nicht wahr haben, jedoch auch Spiele enthalten gewisse Gefahren für Kinder und Jugendliche. Jedes Kind und jeder Jugendliche geht anders mit den im Folgenden genannten Gefahren um und um eine wirkliche Gefahr darzustellen sind meist noch äußere Faktoren von Nöten, welche häufig ignoriert werden. Auch darauf möchte ich im Folgenden Kapitel hinweisen, ebenso wie Eltern diesen Gefahren entgegen wirken können.

### 4.2.1 Sucht

„World of Warcraft macht süchtig!“ Diesen Satz haben bestimmt viele Spieler und auch Nicht-Spieler schon einmal so oder so ähnlich gehört. „World of Warcraft“ ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten und damit das Aushängeschild dieses Genres, welches wie kein anderes mit der Gefahr der Sucht belastet ist. In Online-Rollenspielen können sich Spielern zu Gemeinschaften (Gilden) zusammenschließen und mit anderen Spielern zusammenarbeiten oder sich mit ihnen messen. Dadurch, dass der Spieler ständig den Fortschritt der anderen Spieler sehen kann, wird er dazu motiviert noch mehr Zeit zu investieren, um selbst voran zu kommen.

In den Gilden finden viele Spieler gleichgesinnte, welche über dieselben Interessen verfügen. Dadurch lassen sich schnell Gesprächsthemen finden. Durch gute Leistungen im Spiel erhalten die Spieler Anerkennung von ihren Gildenmitgliedern, was ihnen im realen Leben häufig fehlt.

Die meisten Online-Rollenspiele locken den Spieler in den ersten Spielstunden mit schnellen Erfolgen und Belohnungen. Diese Erfolge möchte er im weiteren Spielverlauf wieder erleben und erhält sie auch, in immer etwas größer werdenden Abständen. Dadurch wird er motiviert weiter zu spielen, um die Erfolge wieder zu erleben. Es erfolgt eine gewisse Konditionierung, welche den Spieler an das Spiel binden soll.

Viele Spieler spielen, um sich abzulenken. Dies kann aus Langeweile sein, aber auch wegen Problemen, welche sie im realen Leben belasten, wie z.B. Stress, eine Trennung oder ein Trauerfall. Dadurch dass keine Aufarbeitung betrieben wird, wird das Problem verdrängt. Ein Spieler, der Spiele zur Stressbewältigung nutzt, wird im Laufe der Zeit vor dem Problem stehen, dass andere Wege zur Stressbewältigung ihre Wirkung verlieren, wodurch auch eine Form der Sucht entstehen kann, da der Spieler keine andere Möglichkeit sieht, um „abzuschalten“.

Die Folgen einer Videospielesucht können sehr weitreichend sein. Süchtige vernachlässigen häufig ihre sozialen Kontakte im realen Leben und konzentrieren sich vollkommen auf ihre Gilden. Dadurch verlieren sie nach und nach jegliche Kontakte, was es ihnen erschwert wieder in ein soziales Umfeld herein zu kommen, sollten sie ihre Sucht überwinden. Ebenso wird die Schule bzw. die Arbeit vernachlässigt, was zu schlechten Leistungen, hohen Fehlzeiten und im schlimmsten Fall zur Kündigung bzw. dem Sitzenbleiben führt. Jüngere Menschen, welche eine längere Zeit süchtig waren, haben in der Folgezeit Probleme, die menschliche Mimik und Gestik richtig zu deuten, da sie meistens nur über Chats kommuniziert haben.

Körperliche Folgen sind vor allem Haltungsschäden, durch das dauernde Sitzen am Computer oder Mangelernährung, da die Ernährung während des Spielens nicht auf eine halbwegs gesunde Ernährung geachtet wird bzw. die Ernährung gänzlich vernachlässigt wird. Es gab auch schon Extremfälle, in denen Süchtige so lange am Stück spielten, bis sie starben, wie dieses Jahr ein Mann aus Taiwan (vgl. blick.ch Artikel: <http://www.blick.ch/news/ausland/herzversagen-nach-drei-tagen-mann-32-spielt-sich-am-computer-zu-tode-id3415439.html>).

Eltern sollten versuchen ihre Kinder zu mehr Aktivitäten außerhalb des Internets zu überreden, sollten sie eine Sucht bei ihrem Kind feststellen. Sie sollten dem Kind nicht gänzlich verbieten zu spielen, da es sich dann seines einzigen Rückzugsortes beraubt sieht. Empfehlenswert kann dabei eine Beschränkung der Zeit sein, die ein Kind am Computer verbringen darf, wobei diese am Wochenende möglicherweise höher sein darf, als unter der Woche. Diese Beschränkungen müssen mit dem Kind besprochen und ihm nicht einfach auferlegt werden.

Viele Kinder, die süchtig sind, wissen nicht, was sie sonst in ihrer Freizeit machen können. Dafür ist es empfehlenswert ihnen verschiedene Freizeitaktivitäten zu zeigen und darauf zu hoffen, dass es sich vielleicht für etwas begeistert, wie z.B. für eine Sportart, die es ansonsten nicht ausprobiert hätte (vgl. moenchenberg-praxis.de Artikel: <http://moenchenberg-praxis.de/artikel/internet-und-videospielsucht.html>).

## **4.2.2 Jugendgefährdende Inhalte**

Auch Videospiele sind kein Medium, welches sich nur auf Kinder und Jugendliche als Zielgruppe fokussiert. Immer wieder erscheinen Spiele, in denen Themen aufgegriffen oder dargestellt werden, welche ausschließlich für Erwachsene gedacht sind. So gibt es Spiele, die sehr freizügig mit dem Thema Sex umgehen, wie z.B. „Leisure Suit Larry Laffer“ und Spiele mit expliziten Gewaltdarstellungen, wie z.B. brutalen Tötungen oder Folter. Diese Spiele sind meist auch nur für eine bestimmte Altersgruppe freigegeben.

Für die Altersfreigaben verantwortlich ist die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK). Die Prüfstelle testet neu erscheinende Spiele ausgiebig und gibt anschließend



eine Altersempfehlung für das entsprechende Spiel ab. Diese Empfehlungen werden auf die Verpackungen der Spiele gedruckt und dürfen von Händlern nur an Käufer, die das entsprechende Alter erreicht haben, verkauft werden. Sollten Spiele mit ihren Inhalten zu extrem sein, erhalten die Entwickler die Möglichkeit für die deutsche Version des Spiels gewisse Änderungen vorzunehmen. So kann z.B. die Gewaltdarstellung verringert werden, bestimmte Szenen müssen zensiert oder ganz herausgeschnitten werden oder manche Spielelemente müssen geändert werden. So gab es z.B. bei dem Spiel „Call of Duty: Modern Warfare 2“ eine Mission, in der der Spieler sich bei einer russischen Terrorgruppe einschleust und einen Amoklauf an einem Flughafen miterlebt. In der amerikanischen Version darf der Spieler auch auf Zivilisten schießen, während dies in der deutschen Version dazu führt, dass der Spieler die Mission verliert. Außerdem besteht die Chance diese Mission zu überspringen.

Sollten das Spiel Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen, wird die Vergabe eines Alterskennzeichens verweigert und es kann zu einer Indizierung kommen. Anschließend darf das Spiel in Deutschland auch nicht mehr an Volljährige verkauft werden (vgl. usk.de Beitrag: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>).



Abbildung 6: Alterskennzeichen der USK mit Beispielen (Quelle: usk.de)

Für Kinder und Jugendliche gibt es Mittel und Wege, Spiele zu erwerben, obwohl sie noch nicht das erforderliche Alter erreicht haben. Der einfachste Weg sind die Eltern oder Verwandte. Einige Eltern verstehen nicht viel von Videospielen und befassen sich nicht mit den Altersfreigaben. So erfüllen sie den Kindern ihre Wünsche, ohne darauf zu achten, ob das Spiel für das Kind geeignet ist. Ebenso wie Großeltern, die ihren Enkeln eine Freude machen wollen und ihnen das Spiel kaufen, das sie sich wünschen.

Besonders Jugendliche können sich auch Spiele von Freunden oder Bekannten kaufen lassen, die schon das entsprechende Alter erreicht haben.

Weitere Möglichkeiten wären Käufe über das Internet, wobei auch ungekürzte Fassungen von Spielen auf Deutsch gekauft werden können, da diese Spiele in Österreich erhältlich sind. Einkäufe über die Konten der Eltern z.B. bei Amazon funktionieren auch. Ebenso besteht die Möglichkeit an illegale Kopien zu gelangen.

Für Eltern ist bei diesem Thema wichtig, sich zu informieren. Sie sollten lernen, auf die Altersfreigaben der USK zu achten und selbst beurteilen zu können, ob das Kind ein bestimmtes Spiel spielen darf oder nicht. Gegebenenfalls sollten sie sich selbst ein Bild von dem Spiel machen, bevor das Kind es ausprobieren darf. Dafür gibt es z.B. auf YouTube die „Let's Plays“, in denen die Eltern wirkliche Spielszenen sehen können. Auch sollten Verwandte wie die Großeltern einbezogen werden, damit diese den Kindern nicht einfach die Spiele kaufen, die sie eigentlich nicht spielen dürfen.

Am wichtigsten ist aber der Dialog mit dem Kind. Die Eltern sollten mit dem Kind sprechen und ihm erklären aus welchen Gründen es dieses Spiel nicht spielen darf. Ein simples Verbot ohne Dialog bringt das Kind häufig erstrecht dazu, sich das Spiel heimlich zu holen. Dabei sollte es auch über die Gefahren von illegalen Kopien aufgeklärt werden. Neben der Urheberrechtsverletzung besteht die Gefahr, dass die heruntergeladene Datei Viren oder Trojaner enthält. Außerdem entwickeln manche Studios gewisse Kopierschutzmaßnahmen, die sich auf das Spiel selbst auswirken. Wer z.B. eine illegale Kopie des Spiels „Crysis“ besitzt schießt aus seinen Waffen keine Kugeln, sondern Hühner, was dem Gegner auch keinen Schaden zufügt.

### 4.2.3 Kostenfallen

Das Thema der Kostenfallen wurde bereits in Kapitel 3.2.3 behandelt, jedoch gibt es auch Formen der Kostenfalle, welche nur bedingt in sozialen Netzwerken vorhanden sind. Die Rede ist von Kostenfallen in kostenlosen Spielen und die Bezahlmodelle für Online-Spiele.

Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ ist das größte Online-Rollenspiel weltweit und ist auch Vorreiter in einem bestimmten Bezahlmodell. Während viele Spiele, wenn sie neu erscheinen, 50 Euro oder mehr kosten, bietet „Blizzard Entertainment“ „World of Warcraft“ für deutlich weniger Geld oder auch als kostenlose Probeaktion an. Sollte der Spieler gefallen an dem Spiel finden und möchte es weiter spielen, muss er jedoch ein Abonnement abschließen, was ihn dazu verpflichtet eine monatliche Gebühr zu zahlen. Um die in regelmäßigen Abständen erscheinenden Erweiterungen spielen zu können, muss der Spieler diese extra kaufen.

Die größte Gefahr bei diesen Kosten entsteht meist in Kombination mit der Sucht (vgl. 4.2.1). Durch starke Vernachlässigung von Schule oder Arbeit steht der betroffene zu einem gewissen Zeitpunkt ohne Geld da und das wenige Geld, das er hat, wird für das Abonnement genutzt.

Das Abonnement erwies sich finanziell als Erfolg und viele später erschienene Online-Rollenspiele versuchten dieses Modell zu übernehmen. Diese Spiele bekamen häufig das Problem, dass viele Spieler nach einer gewissen Zeit das Abonnement wieder kündigten, wodurch die entsprechenden Entwickler Umsatzeinbußen hinnehmen mussten

und schließlich gezwungen waren auf das „Free-to-play“ Prinzip umzusteigen. Diesen Weg gingen z.B. die Spiele „Herr der Ringe Online“ oder „Star Wars the Old Republic“.

Nicht nur die Browserspiele auf Seiten wie Facebook lassen sich kostenlos spielen. Es gibt auch eine sehr große Zahl an kostenlosen Spielen, meist Online-Rollenspiele, welche kostenlos zur Verfügung stehen. In diesem Fall wird von „Free-to-play“ Spielen gesprochen. Viele dieser Spiele sind zwar kostenlos zu spielen, bieten jedoch zusätzliche stärkere Gegenstände an oder schränken den Spieler ein, indem sie das maximalerreichbare Level herabsetzen oder gewisse Charakterklassen sperren. Die Gegenstände lassen sich nur erwerben, indem der Spieler Geld bezahlt, genau wie sich die zusätzliche Charakterklassen nur so entsperren lassen. Die Limitierung des Maximallevels besteht häufig bei Spielen, welche ein optionales Abonnement anbieten, wie z.B. bei „Star Wars the Old Republic“. Sollten die Einschränkungen für kostenlose Spieler so stark sein, dass ein starker Unterschied zwischen den Spielern, die bezahlen und denen die es nicht machen entsteht oder sogar gewisse Missionen nicht machbar sind, wird von einer „Pay-to-win“ Situation gesprochen. Dadurch wird der Spieler dazu verlockt doch die kostenpflichtigen Gegenstände zu kaufen, um mit den anderen Spielern mithalten zu können.

Eltern sollten mit ihren Kindern über die Kosten, welche anfallen könnten sprechen. Sollte das Kind unbedingt ein solches Spiel spielen und auch kostenpflichtige Gegenstände erwerben wollen, so könnten Eltern z.B. mit dem Kind vereinbaren, dass diese Kosten vom Taschengeld abgezogen werden. Dadurch besteht die Chance, dass das Kind den Wert des Geldes zu schätzen lernt und lernt, verantwortungsvoll mit dem Geld umzugehen.

### 4.3 Pädagogisch-wertvolle Videospiele

„Videogames are mainly designed for entertainment.“ (Wierzbicki, Cognitively Engaging Learning through Gameful Experience, 2012, 34).

Videospiele dienen vorrangig der Unterhaltung des Spielers. Jedoch bestehen Möglichkeiten mit Spielen zu lernen und pädagogische Werte und Fähigkeiten über Videospiele zu erlangen und zu verbessern.

Nicht jedes Spiel verfügt über einen pädagogisch wertvollen Inhalt. So wäre der vor allem für Kinder pädagogische Inhalt, bei den meisten Spielen, die eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten haben, durchaus fragwürdig.

Der Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS) und das ComputerProjekt Köln e.V. haben 2010 ein Gremium gebildet, um gewisse Spiele als pädagogisch wertvoll einzustufen und diese mit einem Gütesiegel kennzeichnen zu können. Jeder Entwickler kann seine Spiele zur Prüfung einreichen, doch müssen gewisse Kriterien erfüllt werden, bevor das Gütesiegel erteilt wird.

- Das Spiel soll den Spieler motivieren und ihm Spaß bereiten.
- Das Spiel soll einen Bezug zur Realität und zur Lebenswelt der jeweiligen Zielgruppe aufweisen.
- Es soll intuitiv erlernbar sein und es soll eine angemessene Lernkurve vorhanden sein.
- Das Spiel muss über eine stimmige und reizvolle Präsentation, in Hinblick auf Umgebung, Grafik und Sound, aufweisen.
- Die Handlung und die Missionen sollen für das entsprechende Alter verständlich und angemessen sein.
- Es sollen Emotionen vermittelt und reflektiert werden.
- Geschichte und Missionen sollen abwechslungsreich gestaltet sein und der Schwierigkeitsgrad muss anpassbar sein.

Neben diesen Anforderungen muss das Spiel noch eine Reihe von Anforderungen erfüllen, je nachdem zu welchem Label das Spiel gehört. Unter Labels werden gewisse Kategorien verstanden, welche pädagogisch-wertvolle Spiele beinhalten. So gibt es z.B. die Labels „Kreativität“, in dem vor allem die Kreativität des Spielers beim Lösen von Aufgaben aber auch bei der Gestaltung von eigenen Inhalten gefördert werden soll, oder „strategisches Denken“, indem Fähigkeiten wie Ressourcenmanagement oder diplomatisches Handeln gefordert und eine langfristige Planung belohnt werden.

Weitere Labels sind „Soziales Verhalten“, „Bewegung“, „Wissensvermittlung“, „für die Jüngsten“, „Gedächtnistraining“, „logisches Denken“ und „Lernprogramm“ (vgl. games-wertvoll.de Prüfkriterien: <http://www.games-wertvoll.de/pruefkr Kriterien.php>).

Im Folgenden werden mehrere Spiele, welche das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben genannt, mit einer Begründung für die Einstufung und einer Altersempfehlung, welche das Gremium erstellt hat.

**Die Sims 4 (PC) Electronic Arts (USK 6)**

Kategorie: Kreativität

„Die Sims 4“ bietet viele Verbindungen zu realen Lebenssituationen und zeigt die Konsequenzen vieler Handlungen auf. Dazu werden die Emotionen der spielbaren Charaktere angezeigt und wie sie sich auf den Charakter und seine Umgebung auswirken. Dazu geht das Spiel sehr offen mit dem Thema Homosexualität um und stellt sie mit der Heterosexualität gleich.

Die Einteilung in die Kategorie Kreativität erfolgte aufgrund der zahlreichen Handlungsmöglichkeiten während des Spiels und den kreativen Möglichkeiten während des Bauens von Häusern und dem Erstellen der Charaktere.

Altersempfehlung: 10 – 99

(vgl. games-wertvoll.de: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=57](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=57))

**Anno 1404 (PC) Ubisoft (USK 6)**

Kategorie: Strategisches Denken

„Anno 1404“ stellt die Herausforderung, eine ökonomisch funktionierende Stadt zu errichten und zu expandieren. Dies geschieht in einem historischen Szenario, wobei kriegerische Handlungen zwar vorkommen, jedoch nur eine kleine Rolle spielen.

Altersempfehlung: 10 – 99

(vgl. games-wertvoll.de: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=2](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=2))

**Scribblenauts (Nintendo DS) Warner Interactive (USK 6)**

Kategorie: logisches Denken | Kreativität

„Scribblenauts“ bietet dem Spieler abwechslungsreiche Rätsel, welche er auf verschiedene Arten lösen kann. Dazu kann er auf dem Touch Pad des Nintendo DS die Bezeichnung von Personen, Gegenständen oder Tieren aufschreiben, damit diese ihm bei der Lösung des Rätsels helfen. Dabei werden kleinere Rechtschreibfehler korrigiert, was es auch Anfängern erleichtert, an die Dinge zu kommen, die sie haben wollen.

Zwar besteht auch die Möglichkeit Gegner mit Waffen zu bekämpfen, aber das Spiel belohnt eine friedliche Herangehensweise.

Altersempfehlung: 8 – 99

(vgl. games-wertvoll.de: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=21](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=21))

## 5 Pädagogik auf YouTube im Kontext der Videospiele

Pädagogische Arbeit ist ein Thema, welches auf YouTube besonders im englischsprachigen Raum immer größere Bedeutung erlangt. Die Videos von Kanälen wie LittleBabyBum, Sesame Street oder MotherGooseClub werden millionenfach aufgerufen.

Ebenso gibt es Videospiele, welche als pädagogisch-wertvoll eingestuft werden. Diese gehören zum Teil zu den meistverkauften Spielen überhaupt, wie z.B. „Die Sims“.

Die Frage, die dabei entsteht, ist, ob es eine Möglichkeit der Kombination dieser beiden Elemente gibt und ob diese weiterhin einen pädagogischen Wert besitzt.

### 5.1 Was gibt es bisher?

Eine wirkliche Kombination aus pädagogischen Videos und Videospielen ist mir bei meiner Recherche nicht wirklich begegnet. Folglich handelt es sich hierbei um ein noch unerschlossenes Feld.

In gewisser Weise könnten jedoch die „Let’s Plays“ dazu gehören, auch wenn bei den meisten der pädagogische Auftrag verloren geht. Viele „Let’s Player“ wie „Gronkh“ setzen sich sowohl humorvoll, als auch kritisch mit dem Hobby Videospiele auseinander. So ist allein an der Anzahl der Videos in denen „Gronkh“ „Minecraft“ spielt ein Hinweis darauf, wie viel Zeit Spiele fressen können, wodurch die Gefahr entsteht, andere Dinge zu vernachlässigen. Das Hobby der Spiele sollte von Personen wie „Gronkh“, die sich hauptberuflich mit Videospielen beschäftigen, kritisch betrachtet werden.

Durch „Let’s Plays“ können Kinder einen Eindruck von Spielen erhalten, die sie sich vielleicht kaufen möchten. Dabei können die Videos eine Möglichkeit bieten die Kinder in die Richtung von pädagogisch-wertvollen Spielen zu bringen und möglicherweise etwas ab von Spielen mit jugendgefährdenden Inhalten. So kann in einem „Let’s Play“ gezeigt werden, welche kreativen Möglichkeiten in einem Spiel wie „Little Big Planet“ stecken, welches mit dem Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ ausgezeichnet wurde. Folglich könnte ein Kanal, welcher sich auf „Let’s Plays“ und Reviews solcher Spiele spezialisiert, durchaus als pädagogischen Kanal bezeichnet werden.

## 5.2 Was könnte es geben?

Neben den „Let’s Plays“, die sich auf pädagogische Spiele konzentrieren können auch andere Formen der pädagogischen Arbeit mit Spielen hervorgebracht werden. Da schon bekannte Fernsehformate wie die Sesame Street oder der MotherGooseClub ihren Sprung vom Fernsehen zu YouTube erfolgreich geschafft haben, könnte es eine Möglichkeit geben, erfolgreiche Fernsehformate zu übernehmen. Dabei könnte das Konzept einer pädagogischen Kindersendung übernommen werden, während z.B. die Protagonisten der Sendung oder vielleicht das gesamte Setting der Serie aus einem Videospiel stammt, welches Kinder auch kennen.

Eine Idee dazu wäre z.B. das Konzept der Sendung „Blue’s Clues - Blau und Schlau“, indem über die Sendung hinweg ein Rätsel gelöst werden muss. Dabei werden die Kinder zum Mitmachen animiert. Diese Sendung könnte mit der Welt von „Prof. Layton“ kombiniert werden. Bei den Spielen von „Prof. Layton“ handelt es sich um eine Reihe von Spielen für Kinder, in denen sie Rätsel lösen müssen, um einen Kriminalfall aufzuklären. In der Sendung könnte Prof. Layton die Hauptrolle übernehmen und zusammen mit den Zuschauern nach Hinweisen suchen, um z.B. einen Diebstahl aufzuklären. Durch die Bekanntheit der Spiele entsteht möglicherweise eine gewisse Identifikation für die Kinder, was zur Zuschauerbindung beitragen kann.

Pädagogische Videos im Allgemeinen sind bisher größtenteils im englischsprachigen Raum verbreitet, was es für deutsche YouTuber einfacher machen würde in diesem Bereich Fußzufassen. Dafür müsste aber ein entsprechendes Interesse vorhanden sein, was jedoch mit den entsprechenden Videos generiert werden kann. Auch deutsche Kinder sind empfänglich für Lieder und würden über eine gewisse Zeit hinweg beschäftigt sein, wenn sie Videos mit ihnen bekannten Kinderliedern und dazu passenden Animationen sehen könnten. Dass solche Videos erfolgreich sein können, beweist die hohe Zahl an Aufrufen der entsprechenden Videos von LittleBabyBum oder des MotherGooseClubs.

Über YouTube Videos und mit der Hilfe von Videospielen besteht die Chance Kindern z.B. eine neue Sprache beizubringen, wie z.B. Englisch. Da Videos für Kinder meist sprachlich sehr simpel gehalten sind, haben auch Kinder, die die Sprache erst lernen, eine Chance das Gesprochene zu verstehen.

Da das Konzept des E-Learnings, also dem Lernen mit Hilfe von elektronischen Geräten, wie dem Computer auch bei kleineren Kindern gut funktionieren kann, besteht die Chance, Kinder über Videos und Spiele frühzeitig mit dem Computer vertraut zu machen.

## 6 Schlussbetrachtung

Ziel dieser Bachelorarbeit war es, Social Media, insbesondere YouTube, und Videospiele auf pädagogische Arbeit zu untersuchen und anschließend nach Möglichkeiten zu suchen, wie diese beiden Bereiche miteinander kombinierbar seien.

Zu Beginn habe ich mich mit dem Begriff der Pädagogik im Allgemeinen befasst. Dabei mussten die Begriffe von Bildung und Erziehung genauer erläutert werden, da diese Begriffe im Vergleich zur Pädagogik mehr im deutschen Sprachgebrauch etabliert sind. Bildung und Erziehung scheinen zwar sehr unterschiedlich zu sein, gehören jedoch bei der Begriffsdefinition der Pädagogik unausweichlich zusammen. Diese Begrifflichkeiten und die dazugehörigen Handlungen mussten zuerst definiert werden, bevor ich mich im Folgenden um eine Untersuchung der Bereiche Social Media und Videospiele kümmern konnte.

Bei der Erziehung legte ich einen starken Fokus auf die unterschiedlichen Erziehungsstile und –kanäle, da es meiner Ansicht nach wichtig ist, die Arten der Kindeserziehung zu unterscheiden. Bei der Bildung bestimmte ich vor allem Handlungskompetenzen und Bestimmungsdimensionen, um einen Überblick über die Arten und Wege, wie Bildung vermittelt werden kann, informiert zu werden.

In Punkt zwei meiner Bachelorarbeit befasste ich mich zuerst mit den unterschiedlichen sozialen Netzwerken, um einen Überblick erlangen zu können. Anschließend ging ich auf Gefahren ein, welche Kindern in sozialen Netzwerken drohen können und wie Eltern am besten damit umgehen bzw. dem Vorbeugen können. Dies war meiner Ansicht nach ein wichtiger Punkt, da pädagogische Arbeit am besten in Bereichen ansetzen kann, in denen keine Gefahr herrscht bzw. diese bekannt ist. Abschließend habe ich YouTube auf pädagogische Arbeit untersucht, da sich auf dieser Plattform die besten Möglichkeiten für Pädagogik bieten. Dabei untersuchte ich die Kanäle zum einen auf ihren Erfolg, im Hinblick auf Abonnenten und Aufrufe, zum anderen auf ihren Inhalt. So wollte ich nicht viele erfolgreiche Kanäle vorstellen, welche sich im Inhalt kaum unterscheiden.

Punkt drei beschäftigte sich mit dem Thema der Videospiele und welchen pädagogischen Nutzen diese für Kinder und Jugendliche haben können. Dabei unterteilte ich die Spiele zuerst in gewisse Genres und hob dabei hervor, welche geistigen und motorischen Fähigkeiten diese Spiele verbessern können. Anschließend ging ich auch hier auf die Gefahren ein, welche Videospiele mit sich bringen können, auch um vor einem übermäßigen Gebrauch zu warnen und Eltern die Möglichkeit zu geben, Gefahren zu erkennen und diesen vorzubeugen. Zum Schluss erläuterte ich Punkte, nach denen ein Spiel bewertet wird, um das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ erhalten zu können und stellte einige Beispiele für diese Spiele vor.



Im vierten Punkt meiner Arbeit versuchte ich schließlich einen gemeinsamen Nutzungsrahmen für YouTube und Videospiele zu finden, wobei weiterhin die pädagogische Absicht im Vordergrund stehen musste.

Bei meinen Recherchen stieß ich vermehrt auf negative Haltungen, besonders in Bezug auf den pädagogischen Nutzen von Videospielen und ich kann diese Meinungen nicht teilen. Ich selbst spiele seit meiner Kindheit leidenschaftlich gerne Videospiele und ich bin kein aggressiver Einzelgänger. Ebenso sehe ich YouTube, besonders nach meinen Recherchen, nicht nur als Plattform für pure Unterhaltung wie z.B. mit Katzenvideos. Im Folgenden Absatz möchte ich noch einmal mit den Ergebnissen meiner Arbeit unterstreichen, dass sowohl Videospiele, als auch YouTube als Plattformen mit einem pädagogischen Kontext gesehen werden können. Dabei gilt bei beiden Seiten die Voraussetzung, dass sowohl Unterhaltung und Pädagogik hier als zwei Teile eines ganzen gesehen werden sollten.

In den letzten Jahren hat sich die Kommunikation der Menschen immer weiter in Richtung der digitalen Medien, vor allem den sozialen Netzwerken verschoben. Während früher jemand im Fernsehen auftreten musste, um viele Leute erreichen zu können oder berühmt zu werden, so reicht es heute häufig schon, sich in sozialen Netzwerken zu präsentieren. Dabei bietet vor allem YouTube vielen Menschen die Chance, schnell eine große Masse erreichen zu können und die eigene Kreativität ausleben zu können. Diese Plattform hat sich so stark weiter entwickelt, dass YouTube vor allem von Teenagern häufiger als der Fernseher genutzt wird. Durch den großen Erfolg kamen auch Fernsehsendungen wie die Sesame Street auf YouTube und luden dort Videos hoch. Neben diesen pädagogischen Sendungen kamen auch Kanäle auf, welche sich vermehrt um Kinderlieder und pädagogische Inhalte kümmerten. Dieses Modell wurde im englischsprachigen Raum zu einem großen Erfolg, ist jedoch bisher nicht nach Deutschland gekommen. Zwar lassen sich viele dieser Videos nutzen, um die englische Sprache spielerisch zu erlernen, jedoch sind sie für eine so junge Zielgruppe konzipiert, dass Kinder ab einem gewissen Alter diese Videos nicht mehr gerne ansehen. Folglich ist die pädagogische Arbeit, welche auf YouTube betrieben wird, vor allem etwas für Kinder im Kindergartenalter.

Neben der Nutzung von YouTube usw. kann der Computer auch zum Spielen von Videospielen genutzt werden. Dank einer stärker werdenden Online-Präsenz der meisten Spiele und einer Verlagerung ins Internet, spielen viele Spieler nicht mehr nur alleine, sondern in Gruppen zusammen. Dies bemerken die Eltern meist nicht wirklich, da sie ihr Kind nur alleine vor dem Computer oder der Spielekonsole sitzen sehen. Für die meisten Spieler ist das Spielen nicht nur ein bloßer Zeitvertreib. Es geht auch um soziale Kontakte und um Anerkennung der eigenen Leistung durch die Mitspieler. Da kann ein Tag, welcher im realen Leben verbracht wurde, schnell zu einem Nachteil im Spiel führen, da der Mitspieler in der Zwischenzeit wieder ein Level aufgestiegen sein kann. Neben dem

Aspekt der Sozialkompetenzen bieten Spiele eine ganze Reihe an Möglichkeiten die eigenen motorischen und geistigen Fähigkeiten zu verbessern. So können Shooter die Geschicklichkeit und Reaktion des Spielers verbessern, während Strategiespiele das taktische und logische Denken fördern. Dazu werden sogar bei den von „Experten“ gehassten „Killerspielen“ oft gewisse Werte vermittelt und der Spieler muss sich mit moralischen und ethischen Fragen auseinander setzen. Spiele dienen als Abwechslung zum Schulalltag und vermitteln zum Teil andere Werte, so kann der Spieler in seinem Alltag z.B. immer wieder auf Homophobie treffen, während Homosexualität beim Spiel „Die Sims“ als ganz natürlich und normal angesehen wird.

Pädagogisch wertvolle Verschmelzungen der zwei Bereiche „YouTube“ und „Videospiele“ gibt es bisher nicht sehr viele, jedoch bietet dieses Thema durchaus Potential für die Zukunft. Ich denke, wenn sich die richtigen Personen daran wagen, könnten dabei durchaus interessante Projekte entstehen. Wichtig ist dabei meiner Ansicht nach jedoch nicht nur Kompetenz im Bereich der Pädagogik, sondern auch eine hohe Medienkompetenz und natürlich ein fundiertes Wissen im Bereich der Videospiele. Denn Spieler erkennen als erste, wenn eine Person versucht über Spiele zu fachsimpeln, jedoch eigentlich nichts davon versteht. Sie sind dabei selbst meist die größten Experten.

## Literaturverzeichnis

### Bücher:

ANDRESEN, Sabine, Hunner-Kreisel, Christine, Fries, Stefan (Hrsg.): Erziehung. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013.

BAUMRIND, Diana: Current patterns of parental authority. In: Developmental Psychology. 1971.

BAUMRIND, Diana: Parenting styles and adolescent development. In: Lerner, R. M./Petersen, A. C./Brooks-Gunn, J. (Eds.): Encyclopedia of adolescence (Vol. II). New York 1991.

HUMBOLDT, Wilhelm v.: Gesammelte Schriften. Herausgegeben von der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften. Berlin 1903 – 1936.

LANGEWALD, Alfred: Bildung. In: Lenzen, D. (Hrsg.): Erziehungswissenschaft. Ein Grundkurs. Reinbek: Rowohlt 2004.

LIEBENWEIN, Sylva: Erziehung und Soziale Milieus. Wiesbaden 2008.

RAITHEL, Jürgen, Dollinger, Bernd, Hörmann, Georg: Einführung Pädagogik. 3. Auflage. Wiesbaden 2009.

Schmidt, Lukas: Das große Handbuch geflügelter Definitionen, 2. Auflage. Augsburg 1971.

SCHNEIDER, Friedrich: Einführung in die Erziehungswissenschaft. Graz 1953.

WIMMER, Jeffrey: Massenphänomen Computerspiele. München 2013.

WIERZBICKI, Robert, Böhnke, Peter: Cognitively Engaging Learning through Gameful Experience. Mittweida 2012.

ZARRELLA, Dan: Das Social Media Marketing Buch. Köln 2012.

### Internetquellen:

Blick.ch Artikel Mann spielt bis zum Herzversagen: <http://www.blick.ch/news/ausland/herzversagen-nach-drei-tagen-mann-32-spielt-sich-am-computer-zu-tode-id3415439.html>

Browsergames-testen.de Artikel Kostenfalle Browserspiele: <http://www.browsergames-testen.de/kostenfalle-browsergames-worauf-sollten-onlinespieler-achten-12693.html>

Facebook Börsenbericht: [http://allfacebook.de/zahlen\\_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015](http://allfacebook.de/zahlen_fakten/facebook-nutzerzahlen-2015)

FAZ Artikel Facebook Daten nicht löschar: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/soziale-netzwerke-auf-facebook-kannst-du-nichts-loeschen-11504650.html>

FAZ Artikel Facebook verkauft Daten: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/audience-insights-facebook-verkauft-seine-nutzer-12931625.html>

Games-wertvoll.de Anno 1404: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=2](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=2)

Games-wertvoll.de Die Sims 4: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=57](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=57)

Games-wertvoll.de Prüfkriterien: <http://www.games-wertvoll.de/pruefkriterien.php>

Games-wertvoll.de Scribblenauts: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=21](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=21)

Gamezgeneration.de Artikel Videospielcrash: <http://www.gamezgeneration.de/special-der-video-game-crash-von-1983/>

Haufe.de Artikel Jugendliche nutzen YouTube intensiv: [http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-youtube-intensiv\\_132\\_298464.html](http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-youtube-intensiv_132_298464.html)

Iptv-anbieter.info Artikel Geschichte von YouTube: <http://www.iptv-anbieter.info/artikel/youtube/youtube-report-teil1.html>

Kölner Stadt-Anzeiger Artikel Fantreffen eskaliert: <http://www.ksta.de/innenstadt/--bibibeautypalace--und--dagi-bee--maedchen-brechen-zusammen,15187556,26315546.html>

Moenchberg-praxis.de Artikel Videospielsucht: <http://moenchberg-praxis.de/artikel/internet-und-videospielsucht.html>

Socialblade.com Statistik Gronkh: <http://socialblade.com/youtube/user/gronkh>

Socialblade.com Statistik meistabonnierte Kanäle Deutschland: <http://socialblade.com/youtube/top/country/DE/mostsubscribed>

Socialblade.com Statistik meistabonnierte Kanäle weltweit: <http://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed>

Socialblade.com Statistik meistangesehene Kanäle education: <http://socialblade.com/youtube/top/category/education/mostviewed>

Socialblade.com Statistik meistangesehene Videos LittleBabyBum: <http://socialblade.com/youtube/user/littlebabybum/videos/mostviewed>

Socialblade.com Statistik meistangesehene Videos Mothergooseclub: <http://socialblade.com/youtube/user/mothergooseclub/videos/mostviewed>

Socialblade.com Statistik PewDiePie: <http://socialblade.com/youtube/user/pewdiepie>

Socialblade.com Statistik Sesame Street: <http://socialblade.com/youtube/user/sesamestreet>

Spiegelartikel Pädophile im Netz: <http://www.spiegel.de/sptv/a-301244.html>

Statistik Facebook Fans: <http://www.statista.com/statistics/269304/international-brands-on-facebook-by-number-of-fans/>

Statistik Nutzungsdauer Games durch Jugendliche: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>

Statistik Twitter Nutzer: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/232401/umfrage/monatlich-aktive-nutzer-von-twitter-weltweit-zeitreihe/>

Stern Artikel Facebook Party: <http://www.stern.de/digital/online/facebook-fans-stuermen-geburtstagsparty-im-vorgarten-von-thessa-1692209.html>

Teatimewithtayla Website Celebration Packages: <http://teatimewithtayla.com/celebrate-with-tayla>

Usk.de Beitrag Prüfverfahren: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>

Welt Artikel Amanda Todd: <http://www.welt.de/vermishtes/article110103789/Der-stumme-Hilferuf-der-Amanda-Todd-15.html>

---

ZDNet Artikel YouTube kauft Twitch.tv: <http://www.zdnet.de/88193515/bericht-youtube-kauft-streaming-site-twitch-fuer-eine-milliarde-dollar/>

Zeit Artikel Facebook kauft WhatsApp: <http://www.zeit.de/digital/internet/2014-02/whatsapp-facebook-aufkauf>

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname